3DM-SMV小组免责声朋

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏,版权属于作者所有! 本站为非赢利性站点。

不將任何文章或杂志用于商业目的, 如果您对其版权有疑问, 请联系 小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为,与本站 立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台,作者有发表的权利, 读者有评论的权利,如果您不希望作品被转载,请与我联系,我们会 第一时间撤踪。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权。 欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家,欢迎您来本站发表作品:

3DM-5MV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用,否则产生的一切后果由使用者承担! 对于一些情节比较严重的,本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即瞬帖!

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境,将不对任何资源负法律责任!所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意.请购买正版!3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为!请广大电子书爱好者共同监督,努力营造一个文明、洁净的论坛空间!!!



话梅工作室免责声明

本工作室发布的所有文章及书刊均来自于网络及个人收 藏,版权归相应出版社及作者所有!

本工作室不使用书刊内容进行商业活动或盈利。

书刊文章内容作者负其文责,概不代表本工作室立场

如果我们的内容对您的权利造成了侵犯,请联系我们, 我们会尽快撤销相关内容

活梅工作室提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交 流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用,违反者后果自负,本工作室不承担连带责任。

语梅工作室仅提供一个爱好者交流平台,将不对任何资源负法律责任。

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您喜欢, 请购买正版。

话梅工作室严厉谴责任何形式的利用本工作室发布内容 进行的盗版行为。

望大家共同努力,创建一个和谐美好的网络环境。







深圳市莱仕达电子科技有限公司、这样各样品质。开创带成外设备和产

地址:深圳市宝安西乡凤凰尚第一工业区星宏科技园 电话: 0755-27960680 传真: 0755-27939058 网络 www.e-pxn.com.cn 開箱: lsd@e-pxn.com 全国统一免费服务专线: 400-600-3586

www.plumbook.cn

本辑特别美達



临近年关、冬至、圣诞等节日接连而至,新上的喜庆气氛也越来越浓厚,不过对于上班族。学生族来说,这段时间却是一年中最忙碌的时候。忙着年终审核、忙着期末考核,不过再累也值。因为累完了就能彻底放松与家人,朋友大团圆了,大家是否也都会像几时一样断着指头等过年呢?不过现在的学生盼头可跟我们几时大为不同,好不容易造着这个一年才一次的绝佳机会好好打打游戏而不会被家长青岛,这才是快乐的"游戏"人生瞬!

伊娃



EILE SP



封面画师: 变色猪



美术总监: 吴 松

主 编。LIKY 责任编辑,国团

出版单位: 电脑报电子音像出版社 印 刷,深圳佳信达印务省限公司

发 行 (0931) 4867606

开 本, 32开 138毫米 X 210毫米

版 次。2009年12月第一版

印 次,2009年12月第一次印刷

印 张 6

即数,0001-3500册

字 数 220千字

出版日期, 2009年12月

定 价 9.80元

ISBN 978-7-89476-272-6

健康游戏忠告

抵制不良游戏, 拒绝盗版游戏。 注意自我保护, 谨防受骗上当。 适度游戏益脑, 沉迷游戏伤身, 合理安排时间, 享受健康生活。

授稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所授稿件的完全著作权(版权),对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容。《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——《掌机主SP》采用并支付稿酬的稿件。作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用,编辑、修改此稿件。《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3. 凡向《章机王SP》投稿的稿件。在反应期内 《以书信方式投稿的。反应期为60日。起始时 问以邮戳为准,以Email或其他网络方式投稿 的,反应期为30日。起始时间以《章机王SP》 收到稿件的时间为准。》作者不得再向其他刊 物或媒体以任何方式一稿多投。如果造成《章 机王SP》或其他刊物、媒体的损失。以投稿人 承担一切法律责任。

4.投稿地址。兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(收) 邮编。730020。Email投稿邮籍。pgking@263.net。

學机情报站

004 單机情證贴

006 Lancer专栏

007 Darkbaby专栏

008 掌机销量榜

展金剛

010 富金剛

012 黄金眼REVIEW——超时空要塞 终极开拓者

前线狙击

014 王国之心 梦中诞生

027 东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭

030 无限边境 超越 超级机器人大战OG传说

033 龙珠DS2 突击! 红绸军

036 世界树迷宫川 星海的来访者

039 最后之窗 深夜中的约定

042 勇者斗恶龙 VI 幻之大地

上新起排傷

046 交响情人梦 欢快音乐时间

047 奋力一发 充电娘CC

047 维他命Z 革命

048 埃及历史 构建一个帝国

048 快餐危机

游戏一品轩

049 游戏一品轩

育販企り

053 星之梦语, 音之心愿——首届"手语家"奖颁奖典礼

- 特缺亏速

063 R-TYPE 战略版2 巧克力行动

068 火影忍者 疾风传 终极觉醒3

070 BLEACH 灵油整年华2

072 魔法门 英雄交達

COMILIES ET.

075 - 交叉财宝

078 茶犬的房间DS4 在茶犬大陆放轻松

研究中心

080 雷顿教授与魔神之笛

088 洛克人EXE 流星行动

092 梦幻之星 携带版2

市场动态

104 掌机市场扫描

106 硬件短消息

玩转PSP

108 PSP软件学院

玩转NDS

110 NDS软件学院

112 烧录卡新闻站

专区地带

114 游戏万花筒

118 宅回首

120 "游戏美图秀

122 经典主题乐团

124 iPhone进行时

126 轻松日语教室

以點層超

128 机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS

140 怪兽敢死队

148 光辉圣约3 瞳

165 小编博客

166 掌门人

172 交流空间

174 FAQ电台

176 小编寄语

178 Levelup坛友互动专栏

179 热点大家谈

國副王自由谈

180 菜鸟猎人们的失败花絮

182 属于我的黄金太阳

185 玩家点评

展他

186 火热秘技

188 掌机游戏综合发售表

192 口袋光环 精彩内容导视

A	
AGAIN FIII接心理检查官	光盘
表文的景间DS4 在美大大陆放射器	78
怪得敢死队	140
性極程等會	光直
光辉莹约3 雕	148 光盘
春种构立之时 坤 景四卷・坤	先在
妣班回来: 五丁机器人: 快乐大扫除:	49
文化好宝	75 先盘
交响性人学 双锁音乐时间	- 48
快带泡机	48
### 519	51
置链根据与藏种之首	80
東京所贈記	光旗
发现D62 杂去) 正确定	33
易克 AESE 使复行动	80
链之用的 主頓	党庫
用注门 英加立位	77. 光面
世界阿廷宮市 是海的东访省	30 光泉
美能动物 经移 核原积器人大器00所说	30
网络马思亚州 经之大理	42
量量之数 网络中的风险	nc
PSP	
T ST	
REACH 医玻璃电路区	70 A.A.
	70 先直 62 光直
RLEACH 英语音句写示	70.00
RLEACH 黄珠嘉年华2 R-TYPE 乾燥站上污克力行动	62. 光值
RLIACH 黄玻璃年序2 A-TYPE 故場底計 历党力行动 阿凡达	63. 光值
RLIACH 黄玻璃年序2 6-TV性 故略延上 历史力行动 阿凡达 取及新史 构建一个帝国	67. 光血 57. 48
RLIACH 黄珠素年华2 A-TV性 航端版》 历史力科场 阿瓦达 斯及新史 构建一个帝国 统时空景器 前祖开拓者	67. 光值 51 48 52
RLEACH 黄珠素年华2 A-TVM 就解紙上 历史力阶级 阿凡达 斯及扬史 构是一个帝国 能对立要赛 维祖开拓者 都古技 工术复苏	67. 光值 51 48 52 51
RLIACH 黄珠素年华2 6-10年 前期底上 历史力科场 阿凡达 斯及新史 构建一个帝国 能对立要器 新祖开扬者 伊古技 工术复苏 东京鬼徒饰 執乃社学因奇译	67. 米·加 51 48 52 51 27
RLEACH 黄珠素年华2 A-TV型 航端级上 历党力时场 阿及达 斯及新史 构建一个帝国 统时空景器 的程开拓者 傳西技 亡笑复苏 东京鬼徒的 排乃紅李湖青潭 参力一定 荒泉族CC	67. 光值 51 48 52 51 27 47
RLEACH 黄珠素年华2 A-TV代 就解廷上 历克力行动 阿凡达 斯及斯史 构建一个帝国 经时空景器 終祖开拓者 傳古技 工英复苏 东京鬼徒的 與乃杜幸國帝軍 春力一定 黑电域CC 未來大神程	67. 光值 51 48 52 51 27 47
RLEACH 黄珠蘭年學2 A-TV性 就關鍵上 污克力計場 同及达 東及新史 构建一个帝国 能时空景響 終祖开拓會 傳古技 工業复苏 东京鬼發將 賴乃紅季園時课 身力一定 是电域CC 元章大博理 会查提及XX	67. 光龍 51 48 52 51 27 47 52 50. 光龍
RLEACH 實施書等32 R-TV性 就關係と IS 克力科助 阿瓦达 斯及新史 构建一个帝国 能財立要審 的程开格會 傳西技 亡笑复苏 家 京鬼徒的 雅乃紅学園寺课 参 力一定 是电域CC 尽意大博程 合金體長XX 人都容會 特风片 维极党面3	67. 光值 51 48 52 51 27 47 52 50. 光度
RLEACH 黄珠書年32 A-TV代 航端级上 历史力目动 阿及达 斯及哲史 构建一个帝国 前时空景器 新祖开拓者 你否议 工笑复苏 东京鬼徒的 與乃杜幸國帝道 春力一波 黑电镜CC 吊束大梯程 合金错头XX 人形彩者 构风片 纯极类雕3 机动数主高达 高达对高达 NEXT 机55	67. 光值 51 48 52 51 27 47 52 50. 光微 68 光度
RLEACH 養珠書年52 A-TV性 就關鍵上 污克力計场 同及达 東及哲史 构建一个帝国 能时空景器 的程序括章 律正核 工業复苏 东京鬼健修 賴乃紅季園時课 身力一定 黑电镜CC 元章大博理 合金器長XX 人都移會 梅风片 特极党間3 机均胜主高达 高达对高达 NERT 机压 取函数PRESONN 具用组队战	67. 光值 51 48 52 51 27 47 52 50. 光量 68 光度 128. 光盘
RLEACH 養珠蘭年學2 R-TV性 就關係上 污克力計場 同及达 單及新史 构度一个帝国 能时空景響 時程开拓者 學古校 工 実复苏 家 菜塊發粉 豬乃紅季湖時運 參 力一定 是电镀CC 先度大課程 会主發吳XX 人都移會 特风片 特极党間3 机均低之高达 海达对高达 NEAT 机55 面前被序NEGONN 資料组队故 梦幻之度 情報版2	67. 光值 51 48 32 51 27 47 52 50. 光量 68 光度 128. 光盘 7.00 02. 光盘
RLEACH 養珠書年32 和-TV性 就職就と IS党力目動 阿及达 東及哲史 构建一个帝国 前时空景器 終租开防倉 御古枝 工実質等 東京規律的 発乃紅章国時课 参力一定 荒泉協立C 未東大課程 会主得長XX 人即移者 特风片 纯极党間3 机助战士高达 高达对高达 NEXT 机场 新田教育MEGONN 同時组队战 参红之原 情報版2 較于較于幻想自	62 光值 51 48 52 51 27 67 52 50 光量 68 光度 128 光度 7.00 02 元章
RLEACH 養珠書年32 和-TV性 就解紙と IS党カド島 阿及廷 東及哲史 构建一个帝国 前世空景器 終祖开格會 都古技 工業資券 東京鬼徒時 発乃社章国帝軍 春力一波 荒鬼娘CC 未東大韓超 会主婦長XX 人則忍者 特风片 外径党間3 抗助数士高达 高达对高达 NET 包LIS 都百枚序NEGONN 資料组队故 梦红之原 情報版2 較子般子幻想由 王田之心 梦中昭生	67 光龍 51 48 52 51 27 47 52 50 光龍 68 光龍 728 光章 728 50 光龍
PLEACH 養味書年32 和-TV性 軟塊紙と IS 克力目動 阿及廷 東及哲史 构建一个帝国 前时空景器 終租开防倉 御古技 工業資券 東京鬼徒的 発乃紅章国房道 春力一定 荒鬼娘CC 未東大課程 会主得長XX 人即移者 特风片 纯极度間3 抗劫終土高达 海达球高达 NEAT 包以5 新羅教育MEBONN 資料组队故 参红之度 情報域2 較子較子到德由 主張之心 梦中協生 陳佐和2 富倉	67 光值 51 48 52 51 27 47 52 50 光量 68 光度 728 光章 728 光章 748 69 14
PLEACH 養珠書年32 PLEACH 養珠書年32 PLEACH 養珠書年32 阿及廷 東及哲史 构建一个帝国 前世空景器 終祖开防衛 伊古技 乙寅复苏 東京鬼徒的 発乃社章国帝軍 帝力一波 荒鬼娘CC 丹東大神経 合金禄長XX 人則移者 指风片 纯极党間3 抗幼哲士高达 海达对高达 NET 包以5 新田較所NEGONN 資料组队故 参红之原 情報版2 較子較子幻想由 王協之心 参中協生 随他和2 高命 像建设银 智能 使年曜 結風大場美 成场的大批神2 高卢王立士官学校	62 光值 51 48 52 51 27 67 52 50 光量 65 光盘 72 50 125 光金 72 50 14 47 72
PLEACH 養珠書年32 PLEACH 養珠書年32 PLEACH 養珠書年32 阿及廷 東及哲史 构建一个帝国 前世空景器 終祖开防衛 伊古技 乙寅复苏 東京鬼徒時 発乃社章国帝軍 帝力一波 荒鬼娘CC 丹東大神経 合金禄長XX 人則移者 指风片 外径党間3 抗幼哲士高达 海达对高达 NET 包LIS 新田較所NEGONN 資料组队故 参红之原 情報版2 較子較子幻想由 王田之心 参中昭生 随他命之 革命 像建设银 智等 使年曜 結風大昭安	62 光億 51 48 52 51 27 47 52 50 光酸 位 光度 128 光度 72 50 14 47 大盘

游戏类型说明 海及中國與文面其的方式股市

4,000	and the second s
ACT	动作游戏
A · RPG	动作+角色松演游戏
AVG	賈治斯政
A - AVG	动作+實验游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人移視点射击游戏
FTG	德斗游戏
MMORPG	大臣多人在战角色沿浪而戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智提前或
RAC	賽车游戏
RPG	無色粉演游戏
RTS	即對說略游戏
SLG	頻和/战略游戏
S - RPG	战越景色扮演奏游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	曲面游戏

机种说明 为五岁末年出现的河流机构名称大多为诸军 各等

GBA	Game Boy Advance, Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有效公司出品
IDSL	iQue DS lite,神跡科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应条种游戏平台
NDS	Nintendo DS。Nintendo公司出品
NEW	Ninter do DS Utr. Nintendo 2 m State
P5-	FlaySurfor PORT/ELE SCE公司的局
GF N	Game Bry Micro, Nintendo公司出山

www.ptumbook.cn

PORTABLE GAME

PORTABLE GAME NEWS STATION

栏目主持: 六段音速(levelup, cn)

JUMP FESTIVAL 2010开幕,大量新作试玩叁展

由集英社筹办的一年一度的动漫、游戏主题大型展会JUMP FESTIVAL 2010,于2009年12月19日至20日期间在东京都干叶县幕张会展中心召开。包括NBGI、Square Enix、Capcom和SCEJ等在内的多家日本大型游戏发行商、都在现场展出了各自新作的试玩或宣传影像。

Square Enix在现场共提供了4款游戏 试玩,其中包括《王国之心 梦中诞生》 (PSP)、《勇者斗恶龙VI 幻之大地》 (NDS)和《四狂神战记》(NDS) 这3款掌机 游戏。其中《王国之心 梦中诞生》的试玩被有 单机和3人联机两种规格,内容也与东京游戏展 2009上提供的有所不同。现场还展出了PSP版 《最终幻想 Agito XIII》的新宣传片,吸引了大 量参观者驻足。

Capcom在本次JUMP FESTIVAL上开放的 掌机游戏试玩只有《大神传 小小太阳》一款, 基本形式也与东京游戏展上相同,依然是以4 种"笔神"的学习和活用为主题的"基础篇" 和"实战篇",但选择的关卡均与之前有所不同,也因此颇受玩家们欢迎。

SCEJ为此次展会准备了包括《小小大星球》、《大众网球 携带版》、《勇者别嚣张 3D》和《100万吨大卸八块》在内的6款PSP落

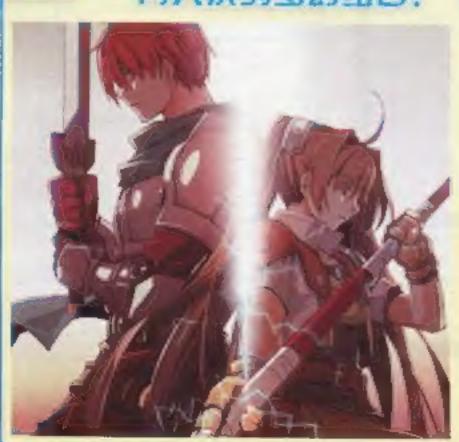
由集英社筹办的一年一度的动漫、游戏主 戏,其中(100万吨大卸八块)的试玩是首次公型展会JUMP FESTIVAL 2010,于2009年 开亮相。现场设置了许多PSP试玩机,入场玩19日至20日期间在东京都干叶县幕张会展 家每次可以任选其中1款任意试玩10分钟。





第 性

两大系列勢幻组合! 《伊苏 vs 空之轨迹》公布



Falcom公司日前公布了预定于2010年发售的PSP新作《伊苏 vs 空之轨迹(暂名)》。本作是由Falcom旗下两大人气游戏品牌《伊苏》与《空之轨迹》携手共演的对战型动作游戏。

《伊苏 vs 空之轨迹(暂名)》以《伊苏7》的战斗系统为基础。"《伊苏》系列"与"《空之轨迹》系列"中玩家们熟悉的登场角色们将同台竞技并展开高速战斗。游戏中的战斗舞台也均为《伊苏》与《空之轨迹》历代作品中出现过的经典场景,并在其中设置了各种机关以增强挑战性。本作支持最多4人对战,包含1对1和2对2的普通对战,也可以进行1对3等形式的挑战赛。

展 性。

PSP-4000的初次亮相?

最新一期英国商业杂志MCV(电子版)上 刊载了几种新的PSP官方授权配件的广告。但 令我们感兴趣的不是配件本身, 而是广告中宣 传的一项不同寻常的卖点:兼容PSP-4000, -种眼下根本不存在的产品。

如图, 与其他几个我们熟知的型号一样,



38220

他们也给 门制作了一 个气泡效果 的图标,看

起来丝毫没有马虎。由于索尼之前从未公布过 有关PSP-4000的任何消息,所以这要么是个精 心制作的美丽错误, 要么就是这款周边的制造 商4gamers把大家都当成了傻瓜,以为没人会 注意到这种显而易见的"暗示"。

果然,事发后不久,4gamers就出面澄清 说,并没有什么PSP-4000,一切都只是"误 PSP-4000专 会"。 真相如何眼下姑且不论, 从PSP在2004 年年底首发开始,2007年和2008年先后推出了 2000型和3000型主机, 2009年又新添了不用 UMD光驱的PSP go. 由此看来,即便是2010年



再来个4000型, 想必也不会让大 家感到太憩外。

野村哲也确认《最终幻想 Agito XIII》开发顺利、透露两款新作

野村哲也恐怕算是Square Enix里最忙的人 全力以 了,不仅要担负RPG超大作《最终幻想XIII》的 赶 提 高 角色设计,还要监督《王国之心 梦中诞生》和 游戏品 (最终幻想 Versus XIII) 的开发。对了,《最 终幻想 Agito XIII》的人设也是他!

现在,据日本最新游戏杂志透露,野村哲 也手中还有两款此前从未公开过的新项目正在 运行中, 而且其中的一款已经进入后期录音阶 段。除此之外,大家比较关心的《Versus》 也将有情报更新,野村哲也透露开发小组正在

质.以 确保即 財選簿



够与预渲染的效果看起来相差无几。最后,野 村哲也还保证, PSP版的 (Agito) 开发工作进 展十分顺利,我们但愿如此。

12月15日 神游公司的行货主机神游DSi在中国大陆首发。12月19日至20 日期间、苏宁上海旗舰店暴办了特别的首发活动、向 前100名购机玩家赠送包括收納包、屏贴、2GB存储卡 和纪念购物级在内的限量礼包。

12月17日光荣公司宣布。2009年2月推出的《真·三周天》 解令 推出的《真・三国无双 联合 突袭》的续作。PSP游戏《真·三国无双 联合突袭 2) , 将于2010年3月11日发售,售价5040日元,本作 将收录孙策之妻大乔等全新人气武将,并追加新种类 魔兽作为新数人。

12月20日

以射击游戏开发见长 的彩京公司旗下的街 机射击名作《齿装飞 鸟2),近日被确认



将在PSP版上得到重制。重制版的基本形式与原作相 网,但人设和场景焕然一新。本作支持通信对战,预 定2010年2月发售。

12月23日 Capcom的助作初作《州明版》 12月23日 元》即将于1月19日登陆PS3和 X360平台,与此同时,另一款新作《無暗虚无 零》 也格作为DSiWare下载游戏在NDS上推出。《黑暗虚 无 零》是一款2D动作游戏。画面、音效和操作均沿 菱FC时代游戏风格。玩家可以使用6种武器及各种道 具挑战3个以上的超大地图,每张地图均设定有多个 任务以及BOSS战。本作预定2010年1月发售、价格 500点。

Square Enix宣布, 将为2010年 1月28日发售的NDS游戏《勇者 斗恶龙VI 幻之大地》提供街机游戏《勇者斗恶龙 怪



Lancer

从事网游行业及电子游戏边 缘行业十余年的骨灰级玩家兼特 约撰稿人、由于工作与生计需要 而长期研究美日欧游戏市场 对 海外同行略有所知。

卖肉之风

自从板垣伴僖离开了Tecmo,大家都想 知道过去一直跟着他的小弟早矢仕洋介能要出 什么名堂。谁知等了一年多,只等到个《忍龙 SIGMA2), 男性玩家们都很怀念的"胸猛" 女格斗家们还是没有动静,看来板垣伴信已经 把TEAM NINJA核心人员都挖走的消息一点不 假,早矢仕洋介接到手的只是一个烂摊子。还 要肩负着尽快拿出作品帮Tecmo创收的重任。 当然只能先赚些快钱。

(死或生 天堂) 真是PSP男同胞们的关 堂,把它翻译成"欲死欲仙 天堂"可能会更 贴切。早矢仕带领下的TEAM NINJA不再挂 羊头卖狗肉,沙滩排球这层遮着布被掀掉,

(DOA) 堂而皇之地卖起肉来。一时间,PSP 的方寸天地春色无边。20与30的波涛汹涌澎 湃,从《一颗当干》到《女王之刃》再到《死 或生 天堂》,PSP玩家比能在屏幕上摸得美少 女们咿呀乱叫的NDS玩家们还要幸福。

按理, (死或生 天堂) 这种游戏出在NDS 上比PSP更为适合, 边看边摸肯定比干过眼瘾 强, 双屏幕可以用来做某些部位的特写, 擦太 阳油之类已经被别人用过的创意也很适合这个 阳光沙滩比基尼的游戏。但TEAM NINJA却选 择了PSP,也许是因为30美少女们跑到NDS之 后将只剩一堆马赛克,没人想对马赛克上下其

此之外。也许另一个原因是早矢仕洋介领导下 的TEAM NINJA与索尼更亲近。

板垣伴信在位时, 早矢仕洋介已经在负责 PS3的《忍者龙剑传SIGMA》,还传出两人因 为平台归属问题意见不一而闹口角。早矢仕洋 介为PS3做了两个(SIGMA),与索尼之间的 关系应该是相当亲密的。虽说TEAM NINJA也 在为任天堂制作《银河战士》新作,但只是项 目承包的性质, 是在TEAM NINJA的艰难时期 利用多余的劳动力赚些外快糊口。 (死或生 天 堂》也是为糊口而做的游戏,不过毕竟是自己 的牌子。

《死或生 天堂》会做到怎样的尺度?日 本的游戏评级与索尼的游戏审查体系还在, 3D 的肉色建模上至少还会挂点布料,不过极尽挑 逗之能事是必不可少的。比起板垣伴信,早失 **住洋介卖肉本领一点也不逊色,《忍者龙剑传** SIGMA2) 中用体感控制美女胸前波涛的功能是 板垣伴信也要自叹弗如的,新官上任总要做出 点成绩, 早矢仕洋介相信把色相出卖到底是个 捷径。

(死或生 天堂) 不大可能变成一款好玩的 游戏,但好看是肯定的。PSP的卖肉歪风正越 刮越猛, 过去这种面风通常兴起于非主流主机 的晚年, 例如SS和DC。因为那时硬件商已经懒 得对游戏的道德标准进行审核,而销量坚挺的 PSP显然还没有到穷途末路的时候,这只能说 明如今日本的游戏审核标准在放松。一向把关 严格的任天堂照样通过了(心跳魔女神判)、

《美少女麻将》等令人脸红心跳的游戏。日本 的游戏行业不景气, 小开发商的日子都不好 过,第一方要给第三方活路,适当放宽条件是 应该的。索尼早已宣布降低软件审核的门槛, 从今年7月开始将PSP开发工具包的售价下调了 80%。这些都是笼络中小型开发商的义举。

只是擦边球游戏的日趋昌盛到底不是件光 手, 更不愿欣赏特写画面中更大的马赛克。除 彩的事, 过去任天堂坚持对游戏的健康内容进

行严格监控, 是要在家长心 よかったら、一緒に遊びませんか?

目中建立令人放心的品牌形 象, 以未成年人为主要市场 目标的任天堂才能成为父母 为子女挑选游戏礼物时的首 选。PSP的用户中也拥有越 来越多的中小学生, 若游戏 内容过于豪放, 难免会招致 一些负面影响。从第一方的 "放开",到第三方的"豪 放",索尼还需取其平衡。

下一步

在刚过去的11月份,NDS系列主机在全 美热卖了470万台以上(全球销量320万台以 上),不但为任天堂确保年末商战全面胜利奠 定了坚实基础,更再次证明了该主机的人气长 盛不衰。不过对于那些急切期盼任天堂全面升 极硬件的玩家们来说,现行主机的持续热销并 不算是个好消息, 因为任何一个精明的商人都 不愿意在现打商品的销售趋势依然蛋盛的情况 下贸然发布换代产品,新商品的发布不但会大 幅提升企业运营成本。更可能会遏止旧有商品 市场需求的进一步成长。岩田聪本人也曾经多 次坦言: "对于任天堂而言。未来开发什么样 的硬件产品并不是关键,而如何选择适当的发 布时机才是最关键的经营课题!"从当前产业 发展的大趋势来看,任天堂显然远未可以高枕 无忧, 苹果和索尼等竞争对手都在加速技术升 级的步伐,如果耽于现有的稳定利益而不思进 取, 很可能因错失这个产业变革的最佳时机而 为沦为落伍者。因此笔者依然相信任天堂会在 近未来正式披露其翳划多时的真正换代产品。

嚴近一段时间内关于次世代NDS的传闻此起彼伏、任天堂下一代主机将采用nviora公司的Tegra 2处理器的减息事实已经得到了合作双方的默认,更有所谓业内人士在日本著名的网络社区2CH BBS透露任天堂已经暗中和Capcom社区成了合作协议,(MHP)的下一款正统作品将移称至次世代ND,并作为初期的第一方主打商品,虽然这一小道传闻并未得到任何官方证实,但从业界的现状格局进行判断,还是拥有相当高的直实性。

Capcom的"〈MHP〉系列"应该算是日本国内至今为上最成功的非任天堂出品掌机游戏软件、该系列的横空出世境PSP之衰亡于既倒,创造一派难得的中兴格局。若非受PSP使件普及量的局限、〈MHP〉的商业成就完全可以比肩〈俄罗斯方块〉、〈口袋妖怪〉和〈成人脑力锻炼〉等一款奠定了任天堂掌机帝国亳业的传奇作品,精明如Capcom不可能不清醒认识到时下掌机游戏市场竞争力量的悬殊差距,凭借任天堂压倒性的市场影响力,索尼等竞争对手很难在短时期内彻底扭转被动的局面。Capcom也深知〈MHP〉的市场号召力仅限于日本本土,完全不具备"〈口袋妖怪〉系列"那种放诸四海皆准的广泛认知度、〈MHP〉要想真正打开更为广阔的欧美市场、任天堂的全面



Darkbaby

真名徐继刚 "游龄"超过20 年的老玩家 游戏资深模稿人、对 游戏文化和游戏展业的历史有较深 了解 自称目前掌机游戏已经占据 了其所有游戏时间的七成以上。

业务提携是不可或缺的!从技术角度来看,无论次世代NOS的硬件指标达到何种标准,任天堂肯定不会让自家商品再次出现现今NDS与PSP这样的机能巨大落差,"《MHP》系列"移籍在技术上也将彻底扫清障碍。

所谓卧榻之旁岂容他人酣睡。面对竞争 对手,索尼在日本国内之所以能避免出现类似 欧美地区那样的颓势,其功绩非在PS3而在于 PSP。PSP在日本国内亦步亦趋的尾随竞争态 势避免了原索尼系玩家层的迅速流失。营造了 根基相当稳固的偏安格局。PSP的顽强抗战导 致任天堂在日本本土始终无法彻底推考察尼的 有生力量,两方目前已经陷入了旷日特久的拉 锯对詩種值。PSP业署目前已经成为索尼在游 戏严业最重要的经营业务、该业务的丰厚利润 大大属轻了PS3软硬件巨额亏损所造成的财务 压力,因此任天堂如果意图进一步扩大势力范 围、惟有在下一轮掌机大战中彻底击溃索尼。 而"(MHP)系列"的归属权则可能是相当重 要的决定因素。任天堂自身使拥有着其他竞争 对手难以匹敌的软件开发实力,该社实际上并 本真正需要获得 * (MHP) 系列" 最新作的独 占发行权、最低限度上该系列能够跨平台发行 的话,已经足够对索尼阵营造成沉重的打击。

早前曾率先披露了任天堂和nVldla合作 开发次世代NDS的欧洲著名技术博客D g.tal Foundry最近又披露了索尼开发中的"PSP2" 的最新消息,据说索尼将采用一块性能介乎 Xbox和X360之间的PowerVR SGX543系列全新 GPU,被作者赞誉为"技术経兽"的索尼次世代等机将在硬件性能上再次压倒次世代NOS。不过经过了历代掌机的商场角逐,人们早已经深切认识到硬件性能绝非决定成败的关键因素,真正左右市场大势的还是有力的游戏软件。

虽然PSP也已经有全球销量5000万台的辉煌数字,但是索尼在未来竞争中所掌握的筹码非但没有增加,反而越发捉襟见肘。该社显然应该放弃以硬件为核心的战略思想,在软件开发和商品流通渠道等方面多较文章



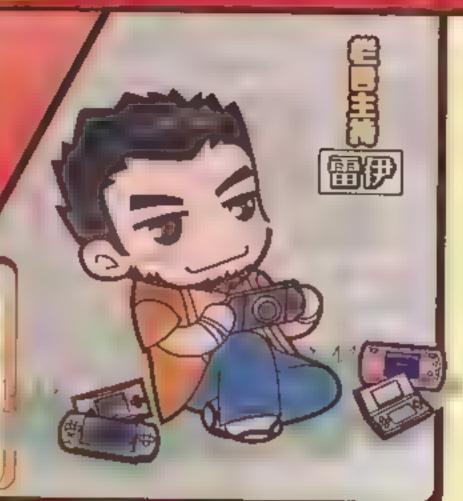
(梦幻之里 携带嵌2)和 (高速种高达NEXT ·) 有数年重最直得期待的PSP水线特在 2月3日 左 3 船比部作 医两数旋作的销量 9 有) 定程 是的下骨 不过极度不是很大 人气依然很旺 并且由于重货相对来见较为设定 两数作品应该都不会出资源原。那样的环价思查情况 不用第一点又现去的 (简及整金) 牵进 年来商战 向是延天重的强强,而这数作品无疑也特随着年来商战的来位非常认及。2009年 5 之战200万不成内超





विधियोग जाति संरोधिते होते ।

这大点评的5款将设中有4款得到了"扶血推荐"级别 的评价 值得一提的是其中有两款都是根据动量受搞的作 品,在我们以证的印象中 动量灌漏和夜大多是广意包收 人的骗钱之作 但这次的《人草》和《B.FA(日》新作却不 网,可以说是 不是FANS向的FANS向作品" 因为超算地 在了吸引原作FANS的题材这个外衣,将技本身的素质也是 经得起推敲的。







是典STG《作—TYPE》 转型为SLG后的第 从地球连合率。古前家拉革命军和异形生物拜德军三个部 力中推择一个在潜游的宇宙空间内展开放战。

555级维度的作品,本来落代过程了从 向,广商不胜] 性离得这么形。这一举动 · 安在令人拖解。 游戏的总体扩充的变甚 り 不过两倍于前作的登场机体等量上元家在集實自。 的队伍时更需要尽心机。战场上的第一目科基本就是以 先过关为主。完成此项后再倒回来回收道具、这都是限 制成。1回合数弄出的"好事"。新加入的四个要素中 电子干扰和基地建设系统算是比较成功。攻略中必须多 加利用。而副官和捕获系统则患得非常鸡肋、前者的军 说对于玩家政关来说没有任何实质意义:而 捉来的敌军只能用一关让捕获系统令人大失

好望。

八 系统 医面和音子数 比前作有子 定的进步 是 ScG, 登场机体翻停 一款敬得相当礼实的作品 不过战斗助画演了还是繁显 拖沓,大多数时候都会直接。 选择关闭演示。 来深证遊戏的

, 完成度得高的科幻 深盘时间大幅滤钮。相 应的是谁要同样大幅上 升。作为续作来,共非党 出色,但或许 只适合 iL G死 歌尝试。

●中下はた マンチ トマ オペッテンタンド デ チョマレ ト MAK ■ ME エジ ■2009年 2月10日 ■ 2月 ■ 4 24 25 PP カ

兴星忍着 医风传 经越员醒3



自少年表面《火影思音》始格斗游戏。『《爽风传》中 。的大量人气角色在本作中均会登场。除了对战队外也本作 E世有模质过关任务。

在掌机平台上众多改编自《火影》的作

岛中,本作可以党是质量极高的 款。 地上海 战斗系统在前几件的基础上进行了战 良,战斗的整体节奏相当不错,操作手感以及打击 感也让人满意。特技、奥义的表现帅气十足,不过 本作在奥义上的削减让老FANS多少产生了一些不 满。新增加的横板过关任务在难度、敌人的设置上 有些不足。缺乏挑战性。让抗家在故事模式的后期 会感到乏味。本作的音乐相当赞,画面方面的话背 景还不错,但人物略显相符,就PSP的机

食来总还有很大的强化空间。本作整体素 责优秀 喜欢原作的朋友不要错过。

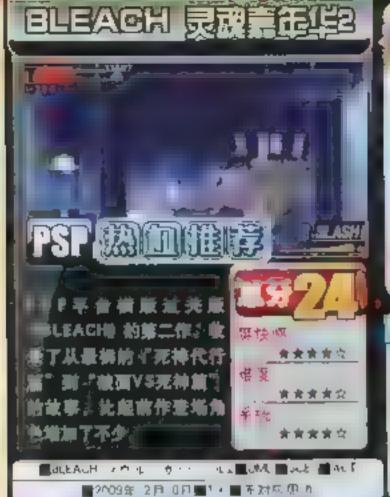
比最初写方公 布的截图缩水

不少。

绝非是小打小闹的骗钱 角色,但角色的更换幅度 之作, 爽快的打斗和华 实在太大、 漫画第 批角 啊的必杀技让人大呼过 色基本消失。系统上缺少 隱 不过老实点画面相。了吹飞追打、奥义的演出 动画时间也缩 短了不 2, 让 人貌感思憾。

■ 日本 芝 香槟 アフセル3個の私の間では 🜇 G ■2005年12月15日■1 4人圖光对东网边

流畅度。



可用角色、收录的故事内容都比前作要多了很 多,战斗时角色的动作更加流畅,各种特技的效 果依旧华丽眩目。剧情中插入了大量动画版的图

片、语音量也十分充足。详细的故事交代让没看过原作的玩 家也能轻松地了解剧幅。与前作相比,本作在关卡难度上进 行了图整、整体难度略有提高、不过由于系统上基本没有太 大变化。对于抗过前作的玩家来说可能会缺乏新鲜感。另外 还有一个缺点就是无法跳过剧情,不少关卡间的剧

增都很长而且没多少原创,对于知道剧情的玩家而 言看得会有些逻辑。

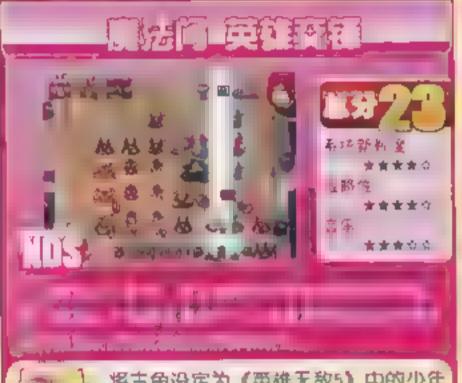


文字的 (灵味嘉季华) 依日 單層,竟認角色何一使用角色都大幅。 者间。它关于和野战干量特色低了蓝 整 并自适而人子大量 矿色里的色面。 让原作 神经朱江一题。

17 1 1 1 起来依日爽快,但作 为一款续作,让人感觉最大的进 化只是在角色的增加方面就显得 有些诚意不足了, 不 力游戏的本身紧质还

是相当值得简定的。





将主角设定为(英雄无敌5)中的少年 **尚〉时期,这与整个游戏的丰通风格融合得 恰到好处,而有着浓重奇幻感的魔法门**

传统。风格亦得到了很好的保留,再加上巴式风格的 2D人设。使得对本作的第一田象好感大增。游戏的 战斗系统充满着魅力和新意,相对于一般的解谜游 戏,本作的解谜部分就显得更加具有战略性,因为 是同合制战斗,再加上敌方阵营也有着数量相当的 战斗单位,所以守、攻两方面都十分讲究技巧和战

术,而这些战术思想的自由运用也正是本 作最大的卖点所在。不过复杂的系统也就 需要相当长时间的摸索才能深入了解。



將战略要素与解决 结合的想法很有创意。 可以说是系列一次成功 的转型。连锁的种类很 丰富,结合战况作出正 确的连锁オ 能慢慢走向 胜利。

7.4. 游戏有着高宴 的策略性和平衡性, 在音乐和画面方面也 寶是可閱可点。游戏 的难度偏高,可能会 计对系统不 熟悉的玩家 進于上手。

■Mrght & Magic Crash of Herges # 点片 256Mb ■ Joisoft ■RFG

■2009年12月1日■1~2人■无対丘崩边

而方面明显成 勒、可挖掘要 素也很丰富。

アイズ 配示片 (Gb) 同VMV M. Ri. **■27.8年 7月 『『瞳』 2人艦『四位大変Win』 開始正接**

感觉。



来提升等级和获取强力装备,想一口气完成流程几 乎是不可能完成的任务。系列特色之一的好感度系 统得到了进化、战斗后玩家可以在学院里自由选择 对象进行对话和好感度的培养,连一些非战斗成员 都有不少故事等待玩家去发掘,不但丰满了角色的 形象,而且也提高了好感度培养的自由度。游戏的

剧情依然保持了较高水准。不过整个游 戏声优配音的部分实在太少,以声优为 目的进行游戏的玩家恐怕要失望了。



的察觉,虽然直得大节特

系列发展到第二 使利的操作和自由模 作,终于让人有了一种作业式下的谨慎制作均相当体 为5 RPC来竞像模像样 贴、走路、对话、视点、地 图等都不会引起玩家的任何 **艺的高点依然不多,但细■不适。战斗比起前作有所进** 化,不过还是

有魄力不足的

FORDEN EXPLINADE PICH REVIEW

文。乌冬



マヤロスアルティイトフロッチ ア

◆NIIGI◆ACT◆2000年10月1日◆白版 ◆1~4人◆5229日元◆光対应用途

游戏时间:60小时以上



虽然前作有着诸多的不完善,但凭借着《超时空要塞》的号召力、最终也达到了 万份的销量,对于一款动漫改编游戏来说这个成绩实属难得,因此趁着今年剧场版播出,NBG地赴執行铁推出了综作 《超时主要塞 终极开拓者》

其实这个系列推出续作笔者一点也不觉得奇怪,因为连《高志》的一个UC年代就已经做了四作的《高达 战争》,对于同样拥有众多作品数量的《超时空要塞》而言,用剩下的作品再撑出一作也不是什么太大的问题,以NBGI的作风是绝对不会放过眼前这块肥肉的。



▲新加入的作品以各种短篇和OVA为主

更高的自由度

作为一款机器人题材游戏。机体无疑是游 战的一大卖点,这点在前作就得以突出、登场 机体的数量超过了50种。不过细心的抗家可能 会发现。虽然前作机体很多,但其中有不匀都 是同一架机体的不同装备形态,这样数罩着上 去是很壮观。不过就给玩家在培养机体时造成 了很大的不便。比如当我们早早地培养了VF 15后, 等获得V5 1S的强袭形态后就会遇到 一个两难的抉择 究竟接下来是重点用基础 能力更好的VF-1S强袭形态,还是用一直培 弄过来的VF-1S?要VF-1S强袭形态吧,这 就等于说引鹿做的功夫全都由费了,又得重新 培养一次机体, 而要VF-1S也好不到哪去, 虽然短期之内还的关卡还能应付, 可到后期 BOSS满天飞的关卡时, VF-1S基础能力不足 的缺点就会逐渐显露,令战斗变得越发吃力。

而在本作中,装备系统的加入则让机体培养更为人性化、装备系统最大的作用就是将厚作的机体装备作为强化部件的一种独立了出来,这样只要获得装备后。就可以在任务开启对机体任意装卸,就算能力差一些的初期机体。但可以依靠装备用到最后,避免



▲虽然游戏里收录的机体很多。但玩家常用的最多也只有十分之一

了重复培养的麻烦。并且装备的种类也有很多,如适合空间战的强袭装备、重视火力的装甲等,玩家可以根据关卡的内容来更换,使游戏更具策略性。

(超时空要塞)的一大成功要素就是歌, 系列 路走来创作出了许多脍炙人口的经典歌 曲, 直到现在也为广大动漫爱好看所津津乐 道。对于这种受欢迎的要素,厂商肯定不会忘 了用它来拉拢人气、即使游戏中只是把歌作为 战斗时的BGM,但这对原作的粉丝来讲就已 经有着相当真的条伤力了。由于前作只要录了 原作一部分人气较高的曲子。有些狂热的粉丝 为了在游戏中听到自己喜欢的歌曲、更是将游 戏ISO的歌曲替换,制作了许多权录了非官方 歌曲的ISO,由此可见歌要素的影响力之大。 而在本作中,收录的歌曲数量虽然有所增加。 但相对于整个系列而喜还只是极小的一部分... 因而为了即合部分玩家的需要,厂商这次想出 了一个很好的解决办法, 那就是加入了自定义 BGM的功能。自定义BGM允许玩家将记忆棒 内的歌曲作为游戏战斗时的BGM,现在想在 游戏中听自己喜欢的歌曲就不是再进行复杂的 SO文件替换操作了。直接通过简单的复制粘 贴就能完成,非常方便。

不足

本作的改变十分明显,可并不见得所有的 改变都是好的,凡事都有两面性,这个情况也 存在于本作之中。新要素里有一项是针对操作 方面的,可能为了强调本作是一款驾驶飞机的 游戏,厂商这次特地为游戏加入了类似《皇牌 空战》那样的飞机拟真操作,让玩家有接近真 实的飞机驾驶体验。但笔者不得不说这是游戏 里最大的画蛇添足,可能刚接触的时候还会觉 得挺新鲜,但玩久之后会发现拟真操作并不适 合像本作这种快节奏的游戏,即使纵真操作。

以让机体作出更加精细动作,但同时也增加了操作的复杂性。在普通操作里一键就能完成的动作,拟真驾驶的时候可能就要用到组合键。这样还不如空出手指多开几枪来得实在。而且玩家操作的战斗机大部分的时间都在战斗,哪会有时可注意飞行上的细节,当然是哪里有敌机就不管三七二十一朝哪冲,越是慢条斯理获得的评价只会越低。

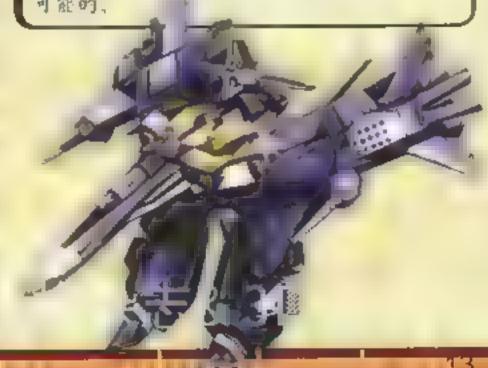


▲遇到大量导弹追尾的情况时,拟其操作恐怕真的差手忙脚 乱了

另外,游戏在玩家水平与难度的平衡性上也把海得饭差,虽总本作是动作游戏,但在技术层面上确实没有太多值得研究的地方,甚至可以说没有,所有关卡的打法全都是一种套路,只要会打一关,其他的关卡也就依葫芦画漏了。第四过关更多的还是要看机体的能力,能使技术再差,有强的机体使拍也能过,相反如果机体能力太低的话,纵使身怀一身好技术,该过不去的关卡一样过不去,那怎么办,一个字——刷。

结讲

不管怎么说,本作的素质在动漫改编作品中依然算是比较高的、充实的游戏内容更快的手感、更加完善的系统、都使其无愧于"终极"这个名字。不过还是那句老话、如果系列不彻底与《高达 战争》划清界线,要想取得比《高达 战争》更高的成就也是不可能的、













压阻元

光辉差高 是在〈王国之》》中被羅女梅字菲森特支配的虚空 城的可身,而在〈王国之广 〉中,也证实了这里曾经是贤者安塞 姆的弟子们提供研究人。之氣情的场迹。在这个对后面的时代具有 重大专义的地方 《《主角重新展验》 起。



東京原航识被計畫服是以其他世界1 其实他本身也是如此。而與非世界第一有數 的他来这里的目的到底是什么呢?

、再次重逢的三人

之草采取分头行动的 人。终于在光辉庭园鲜灾能 5、在这里一人会并同机战BOSU。不过另一方面,维恩 利,河海发现于发现泰拉的举止有些奇怪。二人的关系正在 逐渐发生变化,隐氡的产生似乎已经在所难免?



▲秦拉拼命在问维思之前是不是见过假面的少年 这里的假面少年 指的应该是大师·塞阿诺特的第



▲将在三人面前的巨大Unversed,是一个可以进行 分裂和合体的难被敌人。

该BOSS进行

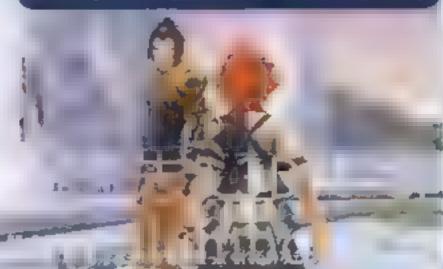




▲三位健刃勇者共同对抗强敌。



天傳金田子雅表前 了这样意味源长的话。在和大 在他身上到 底发生了什么事









要素源载的幻影竟技物

在联机专用的世界 幻影竞技场"中,可以实现多名玩家的联机对战。继我们之前介绍的联机杀敌、 联机玩"大富翁"之外,其实竞技场中还有很多可挖掘要素,这次我们就来深入地看一下。

、收集勋章换取道具

在幻影竞技场中获得优异的成绩后,就可以得到作

为奖赏的勋章。 利用这些勋章, 玩家可以在莫古 和经营的勋章商 倍中交换各种通 具,其中有不归 通典是只有在的 里才能换到的 解。



▲利用勋章可以在莫古利处交换 ■■■.

■如果是当场战斗的MVP的话。 得到的勋章数将是平时的1.5倍。

。可以換取的物品

在勋泰商店中可以换取的物品非常丰富,不仅包括一般的消费道具、魔法指令,还包括了各种装备品和合成条材。有些物品是只有在联机中才能发挥作用的,其中还包括了一些角色之间进行交流的手势和动作等。另外,如果利用徽章解除了竞技场等级的限制,就可以开启新的模式。



人与好友协力作战的"竞技场模式"

在竞技场模式中, 最多允许3位玩家共同 协力作战。而该模式下 的敌人也是格外生猛, 敌人招式多变 能力各 异,不少敌人如果只靠 自己单枪匹乌的话,是 根本不可能战胜的,因 此必须依靠简伴们的力 量才能将它们打倒。

24



▶不断旋转的激光,被打中的话我方会进入 暗黑状态,导致攻击无法命中敌人。 ◀特书本作为數體的数 人,打开的书本释放出 旋风攻击我方。



◆量多6人联机对战的"VS竞技场模式"

在 vS竞技场模式"中,最多允许6名玩家进行联机对战。除了独自对抗其他玩家的"个人战" 29、还包括了分为两组进行PK的"组队战"。在战斗前玩家可进行各种设置,比如规则和使用的牌组指令等。



▲玩歌可设定限制时间、而在指令方面 如果选择"绿承牌组" (引き壊きデッ ・ 製菓 新教教の理事は異な雑な下 自己所设置的牌组指令で、 ▶如果选用"专用牌组" (专用デッキ)、那么当 攻击敌人时其指令就会掉 落下来,如果将它捡起 来,就可以作为玩家自己 的技能来使用。



◆在场景中也配置著指令,如果捡到强力的指令,无疑会使自己的实力大大提高。

《与鲟友进行次元连接

如果在知常 亨技场中遇到了好友的话,那么他的第九就可以通过火力连接来店玩家活用。向该好天发出火车连接的印度并在单机模式下进行发动,那么玩家就可以使 再级好友所装备的牌纸指令,而当玩家在幻察 毫技经再及遇到 及名好友的时候,便可互相交换数据,获得终结技的经验值。



■多多进行次 元连接、那么在 与好友重逢的时候就可以得到更 多的经验值。

■与好友进行次元连接便可以使用好友的牌组指令。这样就算我方等级不高也可以使用那些强力的指令了。而 蜂结技的名称则可由玩家自行变更。

和 野友一起 玩迷你游戏

前文中介绍的迷血游戏之一的"乱斗赛车",在幻影竞技场中同样可以玩、并且可以实现最多8名玩家联机、相信比起故事模式中的单人游戏。联机模式下的乱斗赛车会更加爽快、更具竞技性。



◆在联机角速的过 ▼指令 程中同样可以使用 要一定 各种特殊指令。 次使用

▼指令使用过一次后、需要一定的充电时间才能再次使用。



www.blumbook.c

指令杲画游戏评细情被

通过之前的报道,我们可以得知在本作独特的"指令桌面落戏"中,玩家可以利用战斗中使用的牌组指令作为手牌采玩类似于(富豪街)的桌面游戏,而在游戏过程中,玩家可以令牌组指令得到成长,或是得到新的指令。这次为大家介绍该桌面游戏更为详细的情报。



的部分BP就会被遏制夺走。 ▼碰到黑暗队长的话 我方

▲当玩家傳習在特殊面板上时、会有追 然面板上时、会有追 大尼的角色出现、给 透透彩華質等有關 支援效果。不过有的 时候。也会有一些反 形角色出现 比如居 器队长。



▲有时还会碰到正义队长 他会给玩家带来什么效果呢?



◆神之手可以在挪船子前 发动,玩家可消费手头的 指令卡。从而获得各种特 殊效果。不过、在每个回 合、玩家只能使用一次 ◆製件
◆製子変成两个。这样就可以更快地前进了



性标停下位置的效果 出现老虎机 玩家可获得 ■▼消费稀有的小丑卡会

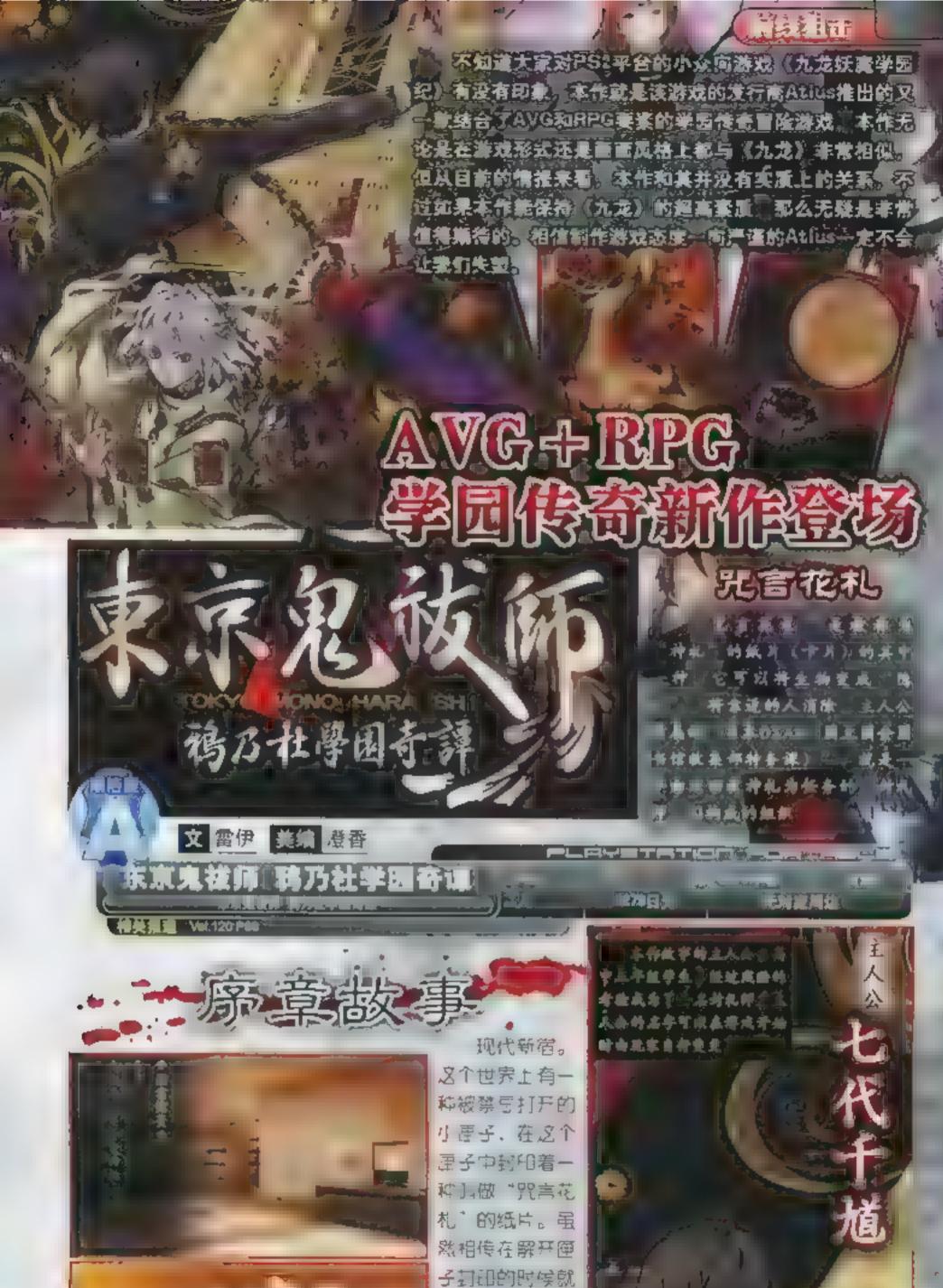


、获得和强化指令

及行 等成中 获得的产气市 数据的更加。 数据的一种的一种, 数据的一种。 数据的一种, 数据的一种。 数据的一种, 数据的一种。 数据的一种, 数据的一种。 数据的一种。 数据的一种。 数据的一种。



www.plumbook.cn



49

会带来灾难,但 是有一天. 这. 道 打出却经由某 人之手解开了。 这、字章量では umbook.



有者很多不執悉的菌症在等待者



▲武器一缕和主人公一样 也有看秘法眼的特殊能力。

游戏系统

本作主要分为在考点社事關例支展制情的 BVG等分 以及在邓迷宫中进行冒险共与推工作 就的存置等公司大概率 并且要求排分与下水 **《中》《是来用了王杲视点的形式》在这两** · 等分同不可交替。 玩家業可以推进推程的发 并母终無丟事件書話的遊園。



▲在新的环境中

主人公

"尚不明前",但时是是小龙通

乃杜学园推进剧情发展

本作的思情主要 都是发生在鸦乃杜学 围之内, 研家需要引 在校内的各处鲍安制 情。1. 其他学生们进 4.交高,从而不断的 推进制情的发展。



▲学校内有新餐和设施可以前往



九龙 以及 手權 系列 释 本作的AvG部分也融入了感情输入系 统 对干游戏中人物的发音 玩家有时要从多种感情指令中选择其 来事以 而根据玩家的回忆 交次对象的好感度也会发生要化

D迷宫中进行探索

▼玩家的目的是回收述宫的咒宫花札 看画面右下角 可以发现在探索过程中似乎有不少指令可选



▲建宫探索并不是主人公福军作战 玩家可以挑选同年 画面左

尚在迷宫中遭遇 億人的时候就会進入 战斗、当然、战斗同 样也是以主观机事来 进行的、玩家需要消 费AP 付动力。来发 动各种攻击, 消入冒

覧途中的各种敌人。

▲主观观点的 战斗可能会将 一部分轻度玩 家阻挡在游戏 的大门之外











本作的故事紧接朝作,讲述在第二十一回天下一成是云心,治立为人。 本作的故事紧接朝作,讲述在第二十一回天下一成是云心,治立为人。 龙珠展开了新的冒险,期间遭遇到了同样在寻找龙珠的红绸军,在和红绸军 的冲突过程中,乌巴的父亲被红绸军雇来的杀手概由由杀死,为了给乌巴的 公亲报仇和抢回被夺走的龙珠,悟空只身一人闯进了红绸军的基地。和前作 个样,原作的各名场面都会在游戏中得到忠实重现。







文 羽纹 美编 登香

Balling and the second second

高级温度的海河面

被美丽的大海包制的海都阿莫罗德曾是个拥有竞变文明的古代每上船市,然而100年前的一场大地震止这个原本富饶的土地发生了翻天霞地的变化——海驼的中心部分沉入了海底,而发达的文明和技术也随之消失。此后海都上出现了巨大的迷宫,寻求每都消失之谜——寻求先进技术的人们纷纷聚集到此处,也许只有婚者必宫深入,才能找到些许有关古代失落之城的线索



▲进入树海 第 度端上世界树迷宫之旅吧。

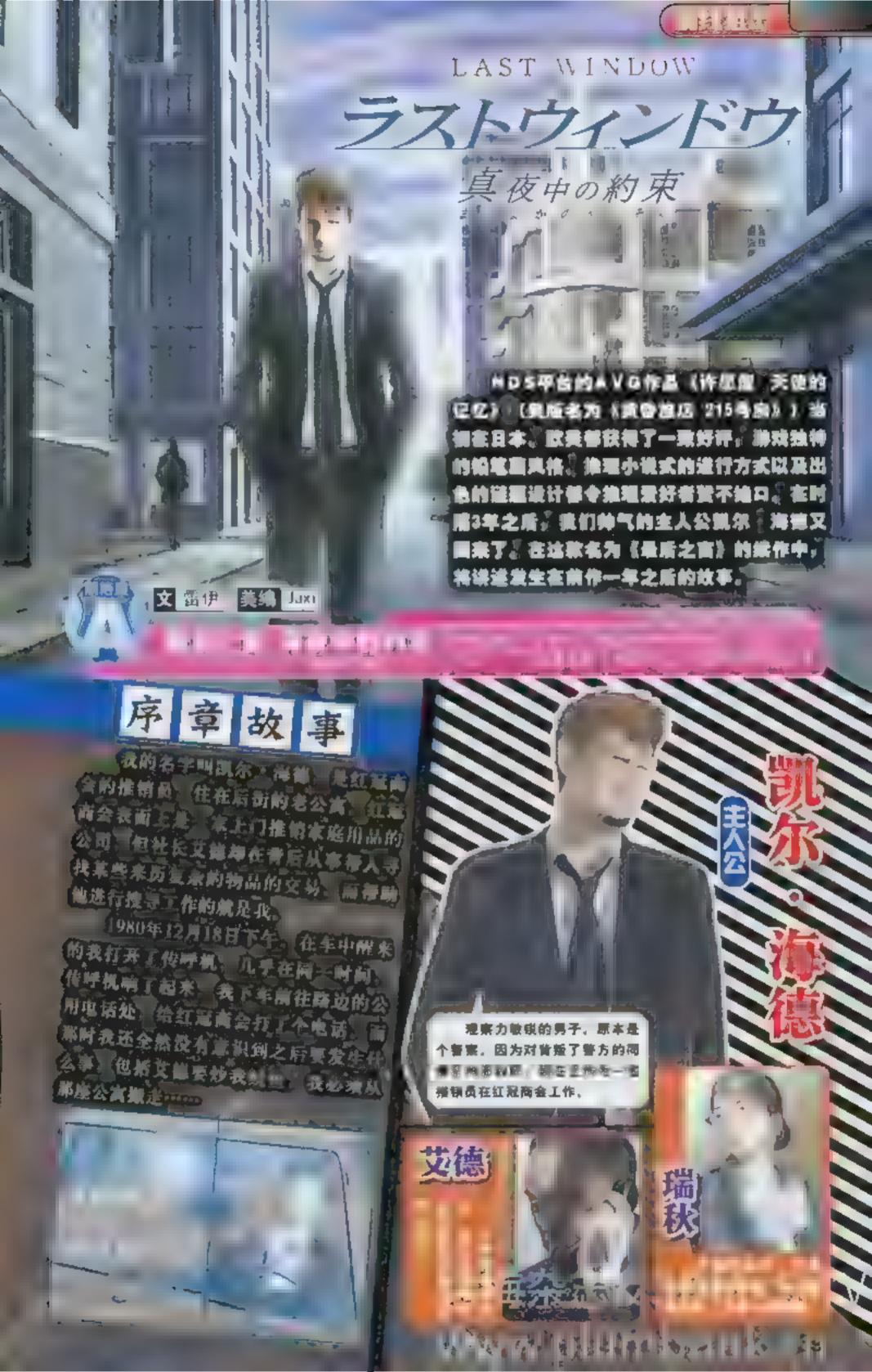
outh Ce. I

到周边海域去探险









本作的故事发生在 前作的 年后,玩家探索 的舞台从原本的黄昏旅店转移到了位于洛杉矶一角 的古老公寓"西海角"。某天,主人公凯尔 海德 收到了一封没有著名的来信,以此为契机,凯尔开 始寻找老公寓尘封已久的秘密以及自己父亲的神秘 死因。



四格 丽特 的特里斯 史蒂夫

丽 里贝特

尼

弗兰 克 面巴

過交通事故身亡,独自

兴趣是在公寓内散步,通图的初老男子

西海角的居民们

公寓一樣的咖啡店的老板和香板娘。

正在打探机尔过去的

正在打探凯尔过去的 可顺男子,某天突然出现 在了西海角。

沙龙

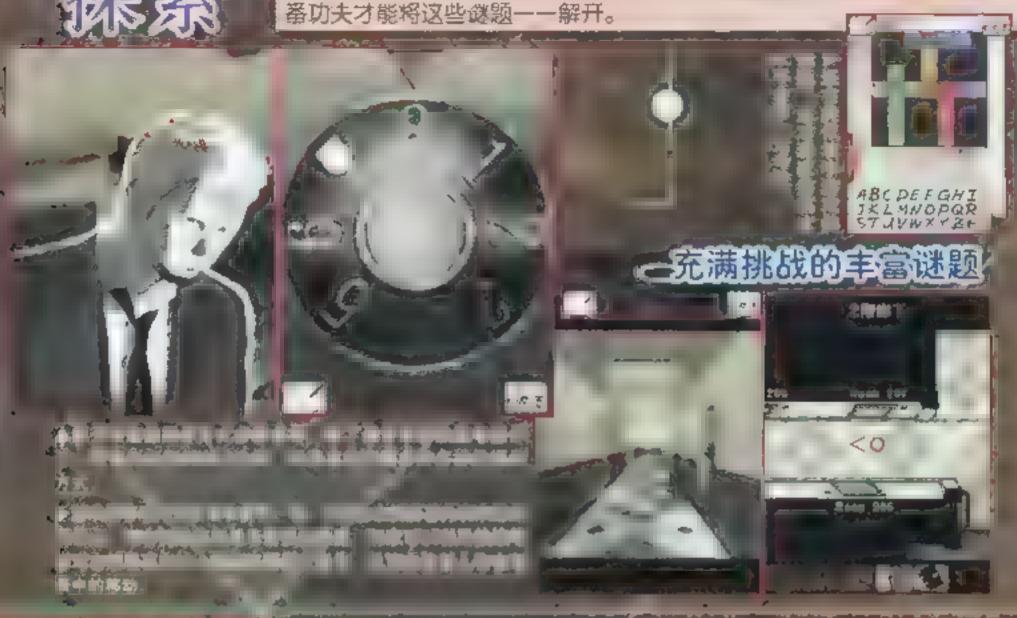
作品都不怎么卖

作为一款推進作品,玩家開閉製和电升色色的人物对话并打探情报。在与其他角色变质的时候、玩家需要充分考虑角色的性格和心理再选择信当的选项,如果选择错误,不仅得不到情报,有时甚至会强制终止游戏。



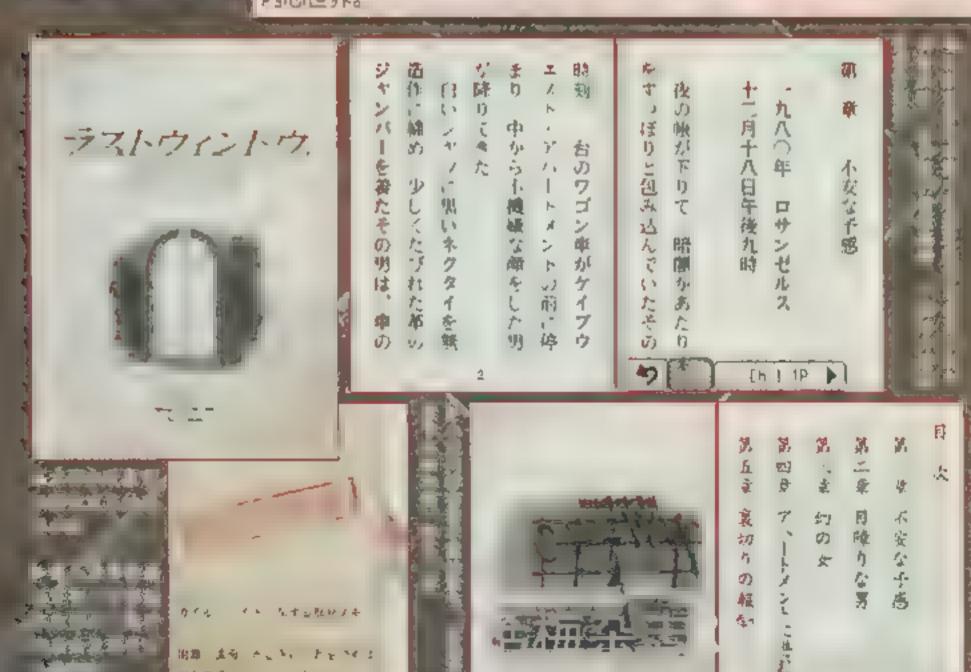


写前作 样,玩家需要在到闭的空间内进行探索解谜,不过游戏的舞台从原本的旅店变成了公寓。本作中的谜题数量依然丰富,而和前作一样,众多谜题同样运用到了NDS的丰富功能,玩家需要花费



多及果兒 **

前作类似学上互动推理小说的游戏方式给玩家留下了深刻的印象,而本作中,玩家真的可以在游戏中阅读如假包换的电子小说了。而阅读上说的方法也很简单,只要打穿游戏的各个章节,与其对应的电子小说就会陆续追加。在小说中,玩家可以更深入地了解角色们的内心世界。







成为,了同常是的生荣姆经过者断战斗,也可以和人 美同译。样获得经验值并升级。而当使荣妈们的等级提高时,就可以学会生英姆们特有的各种特较



SECOND IN



▲旅行、社样中 豆草州也会为玩欢

提供各种典贝和建议



▲住在海中仍至海史革辦可以学会 海塘" 之气息"等水系的必承转



▲別乘史葉姆个头下 在战斗中的作用可一点 都不容忽视

DE THE



生果两格 4场,就是更某如何与各种程物 此可热 4的场面。玩家可以而出自己培养的走 果妈上场参加战 4、如果能够显得胜利,就可 以得生零生奖品、不知道有少有什么奖品是只







有在文里才能得到的外包

ビエッルは一定を付き



とエットさん。(GML・時ち兼さ 大田明の inte ですり

◆有时候放人会不止一个、因此秩方的实力一定要有所保证才能赢得战斗。

▲爾名思文 只有我方足萊 妈系的同译才 能參加格斗场 的比赛

◆战 + 连续进行 - 只有坚持 到最后才能获 得奖品

EDECS.



不同职业能力值不同

根据所转的职业不同,角色的能力值会进行或增或减的调整。比如如果转职为武斗家,那么速度就会上升,但与此同时智慧也会下降。因此玩家在转职的时候不仅要考虑特技和咒文的习得,还要关注一下角色在能力值方面的组微变化。



可以令其應度大總提高。 在个別能力方面的先天 在个別能力方面的先天 在个別能力方面的先天 提高 从而来弥补案些角 提高 从而来弥补案些角

提高职业的熟练度

本作中的职员存在看知练变的设定。 当熟练变提高到一定程度后就可以令职业 等级提升,并学会新的咒文和特技。熟练 度提高的办法也简单,那就是不断地进行 战斗。而就算转为其他职业、之前所 练职业的熟练度也会保留,玩家完全 不用担心自己的努力会付诸东系。

字数 非常体贴 等级提升所需的剩余战争 要要对话可以得知离职业 数有关。和达玛神般的来 数有关。和达玛神般的来



学会丰富的咒文和特技

当转职为某种职业并不断进行战斗, 那么就可以学会该职业对应的咒文和特技,而且这些咒文和特技是在普通升级时 所无法学会的。另外,只要是已经学会的 咒文和特技,就算转职为其他职业也能继 续使用。这样一来,不断在不同职业之间 转换,就可以学会各种具有特色的咒文和

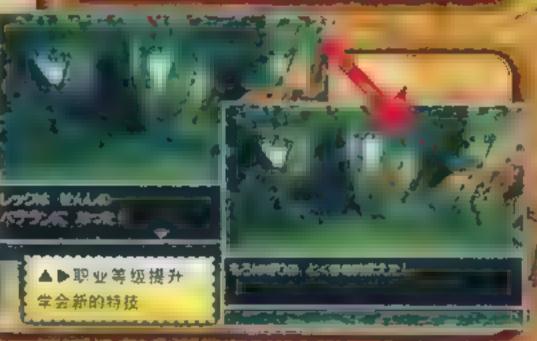
さんにはいりか 単中で 間径

特技,令 角色变成 所向无敌 的全能战

▲就彈转取 角 色目前的等级和 学会的咒文 特 技也都会保留

▶ 通过转职可以学会强力且 华帝的党文





9种基本职业介绍

國大PP和力量域是 该斯區的特性。這合作 这類型或是型角色。可 以等会的多种技艺, 是以多SBO "魔人野"。 单发现为国境仍自己的 会受到伤害的"以入 野"等丰富的"被 新"等丰富的"被





能够使用包括火炎系、爆 发系、冰系等在内的各种属性 的攻击咒文。另外,还可以学 金者如此敌人沉睡的悔眠等辅 助系咒文。

队伍丰重要的国家角色。也 可以学会一些多数方法性的整个。自 暂时得到提升的咒文。另外才参学 会风筝的攻击咒义 在攻击下流位 不容忽视。

とつルライダー人の しょきのむき (性的な

便要自己等身的职业。因为

学会各种 与品相关的特技。除

了战 1年 司制 斯教人的物的引。

佐"金融企务"之样门以探知已

1。 与主函数的转换也云轮探索过

14 节息退大升级。

禮长跳舞, 用自己的類憂来 支援调伴 井村 怪物进行手扰的 职业。职业等级 提升制可以学会 今全体修物瞬间 全天的"死之 惧"朝特技。

盗贼

どうやら このプロアはま がと 1個 室のに対象がする

游人

H-150 SARW ESSELL

在战 1 中经营会缴一些 奇怪的举动 比如商業主義就 狮 装发等。"从海上去这些 17成是什么买收费文 巴克车 定会发挥主命外的作 頁。

14 学文艺坛 控性的的最大点。 主集在上入键。 机过程物理书 更更去。用户下 符 文學生 支大 津 伊里等いま 斯科斯的特技 क्षा कि व स्थाप 90 1 人众首气

駤

恆

edic pytist Sichwe both 大田かる かえんをねいた

第中 图形美丽) **产**真鉴定。当队 任中有商人这个 职业付。战斗行 得真的金銭会聯 加。另外,特技 ."大原"]"可以 ① 过俸物。到队 伍的支援效果也 不错。

上级职业

上级职业可以学 会比基本职业更强大的 咒文和特技, 不过转为 上级职业需要一定的门 槛, 当将多个基本职业 的等级提升到最高时, 才可以转职为上级职 以。下面先给大家介绍 一下本作中的3种上级 职业。

医人名意里 医多种性结束

▲兼具战士 和武斗家能 力的上级职 业 能够使 用 岩石 落"等强力 特技,

▼同时槽长攻击咒文和回复咒文的 上级职业、能够习得更为强力的上 级攻击咒文。



●传说中的职业, 招牌特技是系列玩 家非常熟悉的"超 重新 。







NBGI曾于2007 年4月19日推出过第 一款以《交响情人 梦》为题材的NDS

游戏,当时只不过是一款小品级的作品,针罩近"年又公布续作确实让人颇感多外。本作依然由热销。"0万部的人气漫画《交响精人参》改编,不无权录了以演奏为乐趣的"演奏大厅"模式,还包含"野田女神宗""可产咖啡馆""音乐与龙""我的房间"、"变换匣"、总并六大模式,玩家售够亲自演奏特点出的《首曲子、而游戏中总并权录的曲子多达190首,这

些音乐都支持在NDS的体眠状态下欣赏。

	收录的模式。	
	调整大厅	本作的主模式。除由参与作中整体内间的由于
	百子沙龙	维於贫務种音乐的模式
	可然咖啡馆	关于野田妹和古典乐的司等模式 收录问题数多点550个以上
	我的房间	能制作更创的音牙萎缩
ı	野战女神泉	将收售到的 野田市 投进泉水 藝門技物
	变换匣	能変更效果音等设定的模式

作为主模式,"演奏大厅"收 录了3(首世界名曲,玩家可以选择 "指挥"(千秋)和"钢琴"(野 田妹)两种方式演奏。根据上屏流 过的音符,在恰当的时机以触控笔 完成点击或滑动的简单操作即可完。

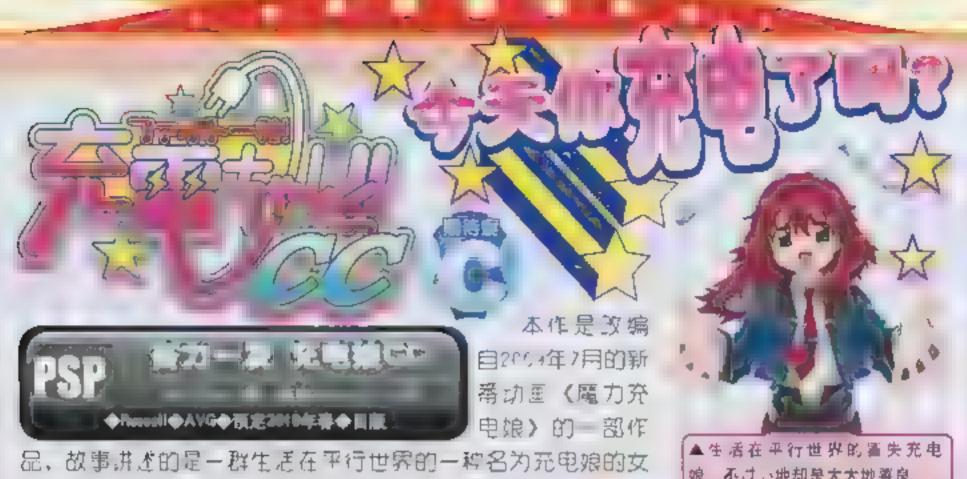
成。演奏难度分为三个等级,玩家可以分别给墅田妹和干秋更换演奏时的服装和背景。不过,这次演奏时的表演画面中,干秋和野田妹和变成了3D角色。看上去可能稱品相糙,不过人物的动作比起前作更为丰富。

在"音乐沙龙"中可以欣赏原作登场的约190首古典乐。玩家不但能播放音乐,也能看到原作中对应该曲的漫画,得知曲子的历史。茂木老师等原作角色也会展开详尽的乐理解说。

"我的房间"则是相当于游戏自带的音乐播放器,从"音乐沙龙"的所有乐曲中选择出自己喜欢的,添加到该模式下的播放列表中,就能集中欣赏了。该模式即便是在NDS的休眠状态下也能照常运行。(文:成月)



THE RESERVE



性生物,她们的任务就是在人们无法承受汽重压力而飞 智受挫割,用巨大的插头插入他们的身体让这些人恢复 元气。在本作的游戏世界里, 玩家要扮演 | セル、的新人奈电娘、游戏的故事也是围绕着赛尔而 展开,玩家可以通过餐厅的视角看到努力工作的充电娘 和人类的种种爆笑故事,游戏一共有7个结局等待着玩 家。游戏中各个主要角色的声优和动画版一样、新人充

不过し地却是大大地響良



电娘赛尔的声优则由喜多村英梨来担当,动。原作里看着不少让人脸红心跳的画面,游戏版 的本作不知道是否能继承动画版的"优良传统"呢?让我们拭鲁以待吧。

轻松幽默 移植PSP





(维他命Z) 是管经在FS?宇台上发售的女性向恋爱游戏,该作品 以各种无要某些搞别情吸引了不少女性玩家,再过不久,这款作品就 要在PSP平台上与大家见面了。玩家在游戏中将扮演活版《强的女教 」,所北森真奈美,去帮助学校出了名的问题班级──Class Z的学生们。

本次移植版的追加要素相当丰富,不仅增加大量新剧情。PSI版中原本 些不可攻略的角色也将会 变成可变爱对象。另外,本作中还追加了〈维他命》,中很受好评的占卜系统。本作的声优阵容可 謂相当豪华、囊括了鸟每告辅。岸尾大辅、森久保祥太郎到,取访部、新等人气声优,各位恋声癖们 可有耳福了。从开发者访谈的内容来看,没有意外的活本作应该会是全程语音。



帝国的兴衰由你的能办法

本作是一款模拟战略类游 戏、根据美国历史频遵(The History Channel) 播出的大型 纪录片《埃及历史》为基础改编

而成, 玩家将在游戏中深入了解埃及这 伟大帝 国的历史及其创建过程。游戏中玩家将扮演埃及 的领导者, 见证帝国从无到盛世的曼长过程。一 个帝国的创建并非易事, 玩家需要负责掌管帝国 的方方面面: 促进经济的增长以巩固政治地位 整顿并扩大自己的军队甚至是通过发动战争来侵 占其他地区。游戏中的地图共分为 大类,战役 地图会向玩家展现整个游戏的版块, 森林、海 洋、高山、城市和军队都将 危无余: 在城市地 图中玩家可总统帝国内所有城市的建设情况,从 而勾画相应的发展策略,战斗地图划出现在外交 活动或两兵相交时,游戏的战斗为回含制战斗。

▲城市的壮大是帝国建造不可或缺的。

▲与叙利亚之间的战争爆发

·◆SLG◆預定2010年2月5日◆歌順

(文:伊娃)



继上辑介绍的(回转寿司), SouthPeak Games又将推出另一款快 餐经营模拟游戏 (快餐危机).

本作将同时推出NDS和WI 版。游戏共

有三种模式·故事模式 自由模式以及迷你游戏模 式。故事模式中共包含了寿司、汉堡 咖喱饭、生

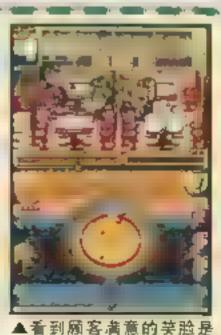
种述你游戏, 让玩家真正体验一个快餐 店的经营理念。游戏的庭的就是要通过 制作美球的菜肴从而创造出世界上最好 的餐厅,玩家不仅需要准备令顾客满意 的食物,还需要帮助女服务生打扫餐 厅。送外卖、致电客户介绍当前的促销 活动等,繁忙程度可想而知。本作设置 , 个难度供玩家选择, 而且已通过的 关卡可以在自由模式中选择再次游玩并 挑战最高分。

(文:伊娃)。



非常有意思。

OWNER STREET

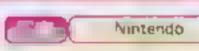




用或支持了2.0亿美元的全等基本。 1.这》用料也是受此瞩目。 的热味得來的領意實際基礎之

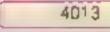
本指物效推荐







汉化版



00

任天堂真不愧是游戏性至上的广商。即使是老任的二维作品。派起 来也依然感觉内容丰富。乐趣十足。像《朋友聚会》这种看起来很挫的 其貌不扬的游戏,真的只有玩过才会感受到游戏的魅力。本作同样周于 年7月在NDS上发售的前作《虚开吧》,过丁机器人》就深受广大玩家的好 评点2009年7月候作也再次登场。和前作粮花种草的玩法不同。 在本作 中,更了机器人来到了一个贫穷且胜乱的家庭。



▲亚丁机器人可以进入到抽屉中进行调 **奎收集**。

豹大清扫。同时也尽力让整个家 **庭变得更加幸福。游戏中。玩家** 用触控笔控制机器人的移动和 🗹 油作汇赠方向键控制视角测派 家在游戏时需要注意的参数不少。 排名由幸福指数决定》 孝



便会被强制法围机器人小屋休息并损失一些幸福推数。机器 **从用橱底充电时会消耗家庭电量。当家庭电量耗尽便无法充**

时间,观察可以通过循座来对机器人完电影当电量消耗完后

电影不过家庭电量可以运过绝垃圾和灰尘倒入垃圾箱来发电影游戏中的金钱和闪亮度两个参数也十 分重宴。『它们关系着新场景和新剧情的开启。』本作的一大乐趣就是不新探索场景。《游戏中可以探索 的地方很多。"捕屉里点沙发的缝隙中。哪炉中都可以进行探索。"总之。"本作绝不会让喜欢任天堂游 戏的玩家失靈。这次的汉化版为大家解决了语言上的障碍。赶快拿起NDS体验本作吧!

说明,明常推荐游戏的推荐程度被排列都亦作政治战。507 游戏留于在吴宝城间会造成和大的大小是第二一程数据仅仅多考。



點層大国美

Honeysing Limited

约146MB

Minis游戏下载是2009年10月家尼配合PSP 如发售商推出的 項全新服务』由于受到许多游戏厂商以及独立游戏制作者的支持 滋项服务也即将登略PS3点由于Mais游戏没有实体》 诸多规制。 阔此成为许多独立游戏制作者来源自己的 『《紫鳳大輝美》就是一款自几个人制作的独立游 他不乏制置使作品 唯『其歌法麟與创意』本作是一款20年台解達游戏》而家皇然无 <u>洣直接控制粘膜的移动。但是两以控制粘原脚下的方块。</u>通 各种作用的方块来使黏制到达出口。然而移动方块并非是一



美華等等 就是一年日本

唯具需要根据粘度的移动来不断调整粘度当前脚下的方 而每个关卡没有边界的设定《走到最左边就会在最 右边出现》也大大增强了游戏的解谜乐趣。



Brocco..

约179MB

国游戏《游戏的一大亮点是人物角色造型》本作的人设由同 得胜利。CP点数的获取有两种方式



▲游戏的人设是一大亮点。

is 获得宝物点本作支持最大四人的联机对战 广喜欢桌面游戏的玩 家不妨叫上朋友一

5 4 1 5 5 TEF



是火球,16.7000

起来玩。

SNK P aymore



Motal Ship YY

美版



约442MB

本作被實方称为「超越《XX》 距名作《合金弹头X》十年后 推出的新作《 商这也是维2009年7月在NDS上发售的《合金弹头 7》之后的东列最新作为进入游戏。发现菜单界面和《合金弹头7》 计分模似非当进入游戏的第一类 非死起来感觉电似管模识 美突然醒 傷。这就是《含金弹头节》的春植版明《不过广宵的宣传策略确实无 耻。御完整个官方两站都绝不会看到《合金弹头》

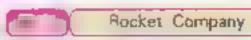
集制》之类的字样。看来SNK是把它当成完全新作来实。游戏有 NOS画画是放大學「學画面和拉伸金牌画画三种画画显示』現象可以「



▲本作就是NOS平台《合金弹头7》的

THE RESERVE OF THE PARTY OF THE

非游戏中脏时调节画画比例《模拟器》。 与《合金弹头》 **李、斯茨地只有单人推去不同。"本作"。用谁"地加入了家**" ###式西和另特的包







日版

4513

本作最限引小物的地方在于色彩饱和的20彩笔画画以及根其 可爱的动物主角造型医光是这个轻松活泼可爱的治愈风格 就会对女性玩家造成极大的杀伤为《黄也被治愈了》 **》數音乐节奏美游戏《其玩法完全做签了》。节奏关**面 **将它视为《节奏天图》的无象可爱顺之游戏中:"家家需要用無控笔** 近行或点或划的操作。在每一个任务的开始都会有一种该任务的练 习》他习过关后便会正式进入到任务中汇派家 賽地进行操作』 斯蒂戏中的许多任务也和《节奏天图》中的十分智



▲游戏的画画实在是太可是太治愈了

用《抄得这么严重不 本作的任务解锁并没有谈定什么门槛 只要不断游戏就会不断开启新的任务。



阿凡这





维均662M8

其实已不用多进业这都竞资5亿美元和可能改变电影史发展方向的无效值作已经在全球许多国家获 等了空前好评派它已被看过该片的影评人和影迹吹成了神派大意就是说意观众的审美品位被撰高 《次》《阿凡达》的画画特效如果是大学生级到 · 雅《2012》 被重于小学生》该电影的游戏改编权交给



▲游戏的潜入暗杀元素所占比重较大。不 **他是育碧出**品。

『武器也能够进行各种强化升级』另外』电 影智定1月4日在國內上映意想看看世界最高尖CG特效的人不要能 过。T(LiKY,我觉得你是在推荐电影)



得高的 它是了那 欧洲



Chillingo



STG

Dramula Alesand, Assattaning

汉化版



约15MB

近两年似乎十分流行丧户题材的小游戏从在家用机平台教管 推出过多款地图上打丧尸的下载游戏。本作就是一款类似的Minis 能影机协力对抗客尸派在游戏中从观察者 方如湖水般攻来的丧尸亡更怪物等等。并通过获得各种武器。能 种模式都没有阴獭的过关条件且主角死亡也就宣告游戏结束。须 家不斷游戏的目的就是不斷挑战高分。除了在游戏过程中能获得 表人





火焰检集各种特色或器外引旋塞还能获得各种能力》这些能力对 于主角的生存有着巨大的剪牌。"虽详本作是汉化版。但游戏仅汉化了很少 比較关键的能力。即四分代六

Immers ve Games

约123MB

PSP的Minis游戏如同X360上的Xbess Live Arcade游戏一样 没有进行实体销售商只能通过下载的方式进行购买。正知其名。 Minis游戏强调的就是矩小精悍。因此它的价格也比普通的PSP游 戏便宣徽多。在本作中《北京带至控制类似UFO的太空飞船到各 的移动方向是以做发射描报电波系统家需要根据关卡任务的要求 捕捉各种指定数量的界型生物。当维克那些界型生物也不是吃蜜 的是各种导弹。『火焰』『光波会画作发射』、現家在描程时还必须小



▲玩家所需要做的就是捕捉各种异型生物

心地躲过各种攻击。每个关卡有金锭铜牌三种评价。其评 价基于玩家捕捉完成所用的时间。游戏一共有18个关卡 是后4个关卡必须要收集齐所有的异型生物才能解锁。



- 常《沙加》系列。20周年的纪念作品《沙加2 秘宝 传说,命运女神》在近日发布了汉化版《游戏是GB平 台的著名PFG《沙加2 秘定传说》的重制版《《举机王》 SP》第120輯有本作的详细攻略。
- ●2009年3月在NDS上发售的第二款《机械》作品《超级机器人大》 战K》在近日推出了汉化Vil.0公测版《除了少量图片外游戏中的绝 大多数内容均已汉化 《掌机王SP》第108號有本作的详细攻略。
- ●PC平台的经典恋爱AVG《ToHeart》2》在最近由阿友特其汉化移 権到了NDS上別该移植版收录了大量的角色语者是不过有几条角色 路线未移植。
- ●模据米仓康子主演的同名日期而改编的文字AVG《交涉人DS》 (4572) 发售。
- ●Tecmo出品》領接接達AVG《AGAIN :FB印 經心理搜查官》 (4551) 发售。



- ●D3出品 === 《SIMPLE》 葉 ◇-《幸运星 【圣女》推出,本作是一藏3D
- **许战斗**。
- 的S》RPG《女王之刃》蟾蜍混沌》发售《动》 画中的诸多美斗士都会在游戏中登场。
- ●根据人气漫画《幸运星》而改编的游戏 >《风云新撰组 幕宋传 携带版》推出。

- 网络偶像大师》发售』由于本作改 螭胄漫画而非动画〖所以人设也采用的是漫 画版的风格
- 动作游戏》玩家需要操作众多美女和恶度展 父 ●继推理AVG《南格子之馆 携带版》一柳和、 最初的受难》后,某列的第二部作品《奈落 ●NBGI出品。根据阿名『实内》动画商改编 义 之城 携带胤 -- 柳和』…度臺难》也在近日 【 登陆PSP平台】
 - ●From Software出品。移植自PS2的动作游戏

刚开始看《里之契约者2》时对新角色的人设以及新风格的OP很不喜欢 然而几集看下 来后发现功函的故事依然是精彩绝伦 和前一部的慢热节奏不同、本作一上来剧情就十分紧 奏 而悬念也是铺了一大堆 对玻功画的唯一怨念就是一周只有一集太吊人胃口了。还是军 它完结后再一口气看完!





大多数人都吓了 一跳。本果对于 一个只有32Mb 的GB游戏而 产,有这一句经 典语音就够让人 知足了(毕竟几 年前SF C版都没 有几句话音

戏后却发现语音几 罗"无处不在" 重要剧情和重要台 词都有专业的配 音,而且女孩在约 会后留下好印象一

中 疼痛的现在分词 野 ぎールスタート カタション MEDICHESS LETTER DEPOSITE RESPONDENCE.

定会"说话"这一强大设定。也让诸多日语苦 手的玩家感动。

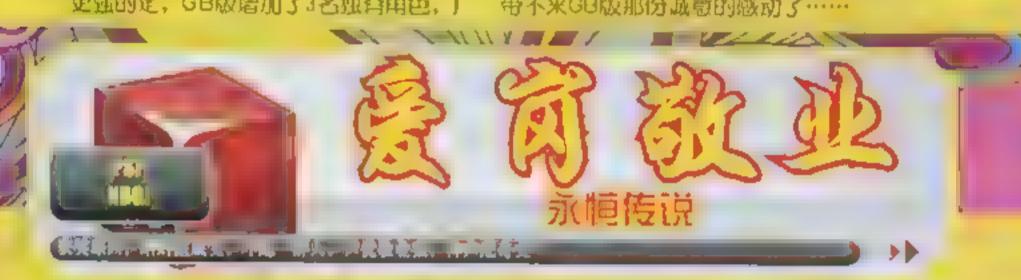
更强的是,GB版增加了3名独有角色,厂

商不但赋予了她们丰富的剧情,更专门请著 名声优来配音(大牌声优妮江由衣配(心跳) 的历史就在这一作),使3名角色的形象丰满 程度完全不逊于在正篇"常驻"的13名角色, 如此对玩家的体站, 如此对语音的追求, 让所 有的心跳F ANS为之惊喜,也使本作成为《心 跳》1代的诸多版本中可玩度最高的一版。可 以说本作在语音的表现,完全符合"语音先



锋"的要求。 作为一个仅仅 只有32M+的旅 戏(双版本加 起来也就不过 84Mb而已), 知拥有如此事 雷的语音舞目

完全不影响品质,这也足够让其他为了品质而 减少语音的游戏自取不如。可惜的是,PSP版 移植的《心跳回忆》尽管已经是全程语音。却 带不来GB版那份. 孤意的感动了……



游戏的幻想空间可谓完全没有限界,所 以各游戏中都有设计者瞎掰的美人种族、按理 说这些种族可能拥有不同的语言文字。而事实



上絕大部分世 等的绝大多数 种族的共气,各 英语(汗)。 "游戏开发者 所在国大于一

切"来压倒舆论,但日语英语看多了听多了也 未免会有"不现实"之感。所以不少游戏制作 者们发挥自己的想象力,创造出了各种不同的 语言文字。多数甚至都有正式的拼写方法—— 问题是,面对那一堆奇形怪状的文字。光是看一全看不懂也听不懂的东西时, 就够费劲了。更别说要为其配出专门的语音。 大部分玩家还是会选择直接快 了。《永恒传说》的声优们偏偏不信邪、面对

那非专业人士完全不明白是虾米东西的"梅角 尼克斯语",硬是按照其应该读的首节配了出 来, 并且毫无"照本宣科"之感, 听起来就像 一个外国人在说自己的语言。尽管在整个游戏 中、说梅碧尼克斯语的声优只有那么几个(当 然其中说得最多的还是配陶露带的南央美大 神),但他们配得认认真真兢兢业业、只要认 真表证他们的约约, 会发现这些完全所不懂的 强 说 可 以 用 语音中,仍然包含了各种语言情况下应该有的 各种感情, 完美塑造了他们所应该塑造的角色 形象,并不存在任何"语言障碍"。能达到这

样的效果, 与声优们的"爱资 敬业"是分不开的。遗憾的 是, 虽然大家都知道声优用了 这么多的心血,但碰到那些完 逐續計畫高





Zip

The Constitution of the co



逆转栽判

THE RESERVE THE PROPERTY OF THE PARTY OF THE

般来说,某个游戏中的价值需要制度 针、都会清职业造优来工作,有的游戏为了设 引声优担甚至不惜花血本质大牌造优质声。而 这条语正常不过的规则,却被《逆转裁判》打 够了。由于文本量巨大而写量又有限。《逆

转》游戏大部分时候都是"无语"的,而添加语音的地方,则恰恰在律师或检察官员比"我反对!"的逆转赞到,这个堪称点睛之等的设定使得这个堪称点睛之等的设定使得这句短语成了点燃无数玩家心目中热血的导火索,无论是当生地反驳,还是律师和检察官你一个"我反对"过去我一个

"我反对一过来的热血对决,然往这句。含含成了"《莲枝》系列"震重要的代名。"、"

"我极对"成为 新一代籍发充行 店付、很多证家 私不知道以一经 與舌音到底蛋白 聊代著名声仇之

口、直到3代结军时以底才振开;所有活音均由旅戏生作人所客事。主角成件堂龙一层 打游 战总导演巧冉配音:可以猜想、老卡当初作这 一决定可能是为了罚置成本,但没想到巧府等专业游戏生作人除了在游戏制作上有天才的能力,在竞满歌情的配置中也毫不落后,最终达成了章根不到的成功效果。尽管整个系列全4代作品的语言的起来也不到30句,但可以说句



行动像,效果并不比全程,高昌的游戏差,不 以,似如(逆转)有朝 田真的成为"全程语 高", 和廷冉大神等人岂不是要把嗓子喊呱 了空(笑)玩家机要进一步感觉什么是"赤膊



上阵"的话。 可以玩玩第4 代,武武亲自 对着NDS上的 麦克风溅"我 尺对"吧。



2000年後日 海港議員3

当某个游戏系列出了较多的作品目录集 了一定的人气后,就很可能利用现有多篇来制作"组合回顾型"游戏,让人气焰舒聚集至一个舞台上,来挖掘更多的人气,可谓"量复产"生质变",而《世界传说》就是这样一个专

正系列,平心元念、《换表迷宫3》的整体素 度其实比不上《换表迷宫2》,但在"语音" 方面 本作在整个GBA平台都可以说是数 发了"自使自构~3多个人物中,除了一段 几个角色外,我他面色都自语音,先不说原



息的 装师"角 色. 就说 为FANS准 务的那群 (传说) 系角色,

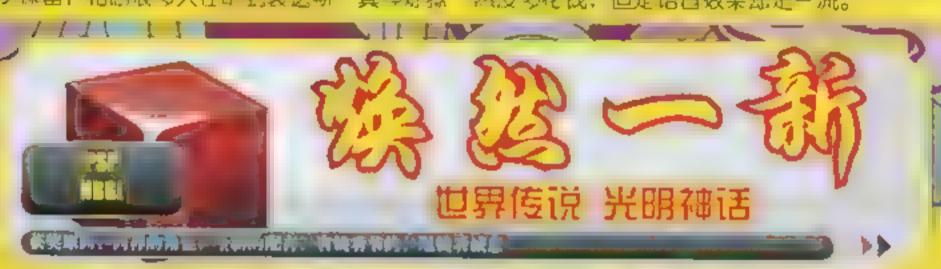
每个角色都保留了很多代表性的招式,而充满 热血的腻招语音也随即而来,让夏欢减招的玩 家来奋不已;更强的是,为了还原或分角色的 "秘奥义",角色在原作中赋的所有语音都思 实保留,相信很多人在听到裘达斯"真神炼狱

到"的全部经典台词时,恐怕早就泪流满面 了。有意思的是,本作的所有语音全都是现有 资源,来自各(传说)原作游戏的自不用说, 由于有前作的准备、如换装师等原创角色都可



以用"现 有资源 满足, 结 果就是神 奇的"省 吃俭用" 效果, 虽

然没多花钱,但是语音效果却是一流。



由于有了《换装迷宫》的先例。 当PSP

的《光明神话》公布时、很多玩家以为NBCI 仍会"恬不知耻"地疯狂挖掘现有语音资源 的剩余价值,可NBG

雨灰出乎所有人的意 料,在语音方面呈 用了"完全重配"的 强悍策略。无论是久 远到 (幻想传说) 的 老角色,还是新近到 〈海鹑传说〉的新角 色, NBG 直接一甩大 牌、请了所有为原角 色配音的声仇回来, 再次为属于他们的角 色献声。即使是对于 "混合型游戏"来说 通常比较乱的剧情, NBG 仍然在比较重 要的剧情线索处让角 色说出大段大段的台 词, 让人们感受到声 优们是在配 部完全 的新作品;而在战斗 方面,一向习惯使用 现有资源的NBG 竟然

也采用了"完全重配"的方式。让老玩家们在 用老角色放老招式时, 听到的却是老声优阳新 语。"其上的新语音。这种"旧瓶装新酒"的方



式得到玩家的一致好评,也让人确实感受到了NBG的诚意。看来Namco在与Bandar合并后,"经产基础"明显加强了,于是"上层建筑"也相应调整、终于敢"烧然一新",放弃丰富的现有资源,打造全新的语音资源,而且也敢大把大把地甩钱请声优了——(光明神话)以仅仅一个RPG的身分,却拥有如此强大

的情容够个周额大概等,吸声样的原足一控情





由于有了PSP这个强大的平台,现在与称"全程语音"的游戏严肃多处生手,那么。"全程语音"的颜色等级和最高源界更什么叫?《幻想传说》说:"所有主要是特和战斗都有完美配音"《Cannad》说:"等男主角外的所有角色都有全程散"。"传通之物》说:"特男主角在内的所有角色都有完全配音",只见COS建造还原言春日不畅。"



地一甩头发,冷笑一声唱说: "这是黑色的命 令、游戏中出现的每一句话,每一个字都有意 音:"什么?每一句话每一个字都有配音?看 上去像是吹牛的口号却因伟大团长期至粤无上 的命令而实现。《东宫春日的约定》确定成了 这样的游戏。让所有量称"全程语音"的游戏 不得不俯首称臣。对于靠角色魅力来支撑冒情 的文字AVG(尤其是那些靠女性角色为卖点 的Galgame,而言,所有重要角色都会有全程 配音,有时顺带也带上配角的语音、一般来源 配角的台词都比较り。。而对于台词量通常让 人胜血的男主角,只有比较有钱的公司才敢 让他们全程语音,一般厂商都只能多痛"割 爱"。那么,有钱有权有势有力的团长是怎么 处理的呢? 在原作动画中,男主角河虚毫无疑

3.是台周最多的角色。原因是这位仁兄除了 与人对话中的台词外, 还要负责恐怖的"时 槽",包括对场景 角色 事件的旁白和解 说。对其他人的言行表达自己郁闷的。图论和发 七不凝等等,这通言处则已经成了动画的一个 重要特色,而游戏版完全启用了这一设定。于 足。在其他同类游戏中根本不可能有配音的 各类"叙述言",在本游戏中全要成了"吐 槽"。也就是说、整个游戏剧。本中除海个角色 固定的分词外, 其他所有的语句, 无论是台词 还是领人的成了阿索的个人"吐槽秀"。这一 作物的设定是运运所有空作功则的FANS引出 劈觉"这根本就是忧寒啊",对于他们来说。 正是某些明无处不在的吐槽,才是这部作品 、无论动愿还是游戏 電精號的部分。而在一 些细节之处, 如游戏的菜单等, 也同样有语音



的加入。总而言之,虽说"每一个字和有配音"的形容的确夸张了一点,但本游戏无论台词量还是配音占的本的比重,在穿机游戏中都是史无前例的,果然是只有超监督团长大神才做得出来的东西。给"含金量最高的特别奖

"手语之王"完全是理所应当,毫不过分啊 虚长大人万岁万岁万万岁 (背景响起住长 大人肆无后模的狂笑声:"对于本SOS团长来 说,这种儿儿和的奖项根本就是手到擒来啊哈 哈語品哈



PSP因其强大的机能成为必多知名等戏 移植的最佳平台,而《空之轨迹》上部也可 以说是其中比较有名的一个系列。由于FC等 版的优秀素质,很多人联开始都以为尸有PS。 才能担当移植事任,可PSP却轻标完成了这一 任务一同样,因为PC版《FC》、该系列第一 代,3代和3代分别USC和平面,无论间面、即 情还是系统都已经十分完美,只是一了"语

实际玩过后,我们才会知道原因——《空轨》的剧情实在太宏大了,就

是他对来说比较"短"的《FC》主线剧情也在40月的以上,更何况各场比《FC》多一倍的《SC》,给如此多的剧情配置本就不是容别的事情,更重要的一个问题是,《空轨》的音量大到令人严重、《FC》和《3rd》把是一句以上,《SC》更是PSP上首次使用双、MC的起大容量,没有剧情,产者都这样,要真绝那夸张的主线剧情全加上配音,容量根本



WATER OF THE REAL PROPERTY.

难以想象。好在Falcom是个用し的公司、虽一也可愿可点。仅仅在战斗中"发声",就明确说只有战斗有配音,声优们在战斗配音的表演。塑造了各个角色的形象,让玩家们仅看角色





在容量有限的情况下,使用多少语音以 FANO和重常的嫉控心中,更是能表现出无限 及使用哪些语音,是很简广商在向掌机生作 的"萌力"和为新 其他人也许难以理解这位

"带人语游戏"时需要解决的首要问题。 而其中(妹妹公主)就是比较能抓住问 题本质的一个。日本有一个广大的群体叫 "宅",在这个群体中又有一伙相当不正 经的家伙见做"妹控",而《妹妹公主》 正是这伙妹控宣传"妹系最高"的最佳佐 证。GBA版的《妹妹公主》无论游戏系统 还是剧情发展都十分简单、简单到只需选 择一个妹妹,做几个简单的别情选择题, 就能提升显而易见的好感度进入GOOD END, 要是动作快的话完全可以在一个小 时内完美通关。这样的游戏最重要的目的 只能是抓住系列FANS的心,而在这一点 上厂商却用最简单的方式办到了——只保 留了12个妹妹喊"哥哥"的语音。这12声 "哥哥"表现了12个妹妹的不同个性和不 同的"朝点",虽只有简单的几个音节。 但却是全部台词中精华中的精华。在系列



12句语音到底有多大,但你要相信、本游戏本 如,某个拿着GBA傻笑着作陶醉状的猥琐大来就只是对妹控的"专职杀手"而已 比 叔,就是被害者之一





作为署名健用Galgame厂商Key的处女作、《Kanon》的PSP版从公布开始就备受各界关注、虽说照搬老贩游戏面面表现不能的,但熟悉rey的玩家都知道重点在剧情。 且公布的豪华声价阵容也足够让现象的声优



仿佛它们从最开始就没有似的。国内的玩家开始还以为是 SO碳解错误或是压缩包解压不完全的原因,但实了正版的玩家也证明"从13日 配就没有语音了",这个残酷的事实让所有玩家一起配动,您而是失望。从13日 智结局,游戏中后期的大半进程都完全处于"语音静音"的状态,尽管这样并不影响正常游戏,但从开始的或动到中后期的失落,这种强烈的感觉各生地人了结局阶段,而语音也终于得以恢复正常,可惜这个时候,玩家们却因为在中后期过多的失望和不满,再没心情去感受那感人至深的结局了……这也可以说是"忽悠雷神"的典





特別奖第一个——"最佳平台",PSP 可谓当之无愧。从掌机平台的发展采看,在 PSP和NDS之前的众多"手语家"并非不想发 挥自己在语音方面的优势,只是苦于游戏所



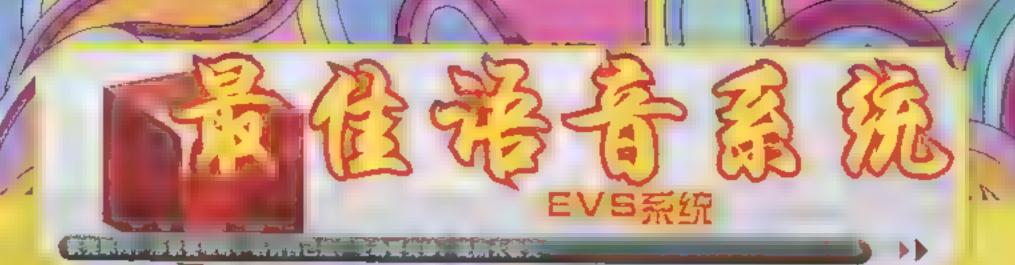
来做游戏绝对够了而且能做得好玩,但对于语音需要的"量"却毫无办法,只得为了游戏性而放弃"不重要"的语音,而某些拥有超强性

能超大容量的异类掌机,它们过于 超前的想法与过于简单的认识,导 致它们只能成为一介传说。

只有到了现在,NDS卡带扩容到了最大256MB (20b)的"超大"容量后,才有空间去容纳还算丰富的语音;而对于UMD光盘1.8GB的超恐怖容量,语音简直就是小菜中的小菜,而且PSP在语音方面也拥有NDS无法企及的优势。音源方面,PSP强大的音响功能本就是为了高质量的影音服务的,所做出的语音的质量自然也是出类

拔萃的,而NDS就稍逊一筹了。即使NDS卡带的容量扩容到了256MB,比起PSP那1.8GB的"传说容量",所能容纳的语音量根本就没法比,甚至导致很多同时登陆PSP和NDS的同一个游戏,在PSP上可以轻松实现全程语音,而在NLS上就尸能丢车保帅了。最重要的是,PSP实现了许多游戏全程语音的愿望,成为语音方重占绝对优势的平台,在这个方面吸引了众多点高高为重要卖点的游戏,也让众多"无语"。可以说PSP让掌机游戏进入了全民语音化的新时代,让原来本无语音卖点的游戏也开始增加对语音的重视,哪怕他们对应的平台也许并非PSP……总之,从任何方面来看,PSP都是"手语家"们发挥的最佳平台。





其实Konam 开发出的这个全称为"Ecctric voice System"的电子语音系统已经不是什么新鲜东西了,简单的来说,这个系统就是预先录入声优说出日语五十音的语音,然后让玩家通过语音的组合及其语节音调来"自造语音",让游戏中的角色说出玩家



希说东着以复归来比单用望出西起乎杂用还较。 V

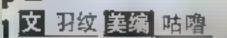
系统的第一部游戏作品是1999年的PS版(心 跳回忆?)(当前PSP上也可以玩到由PSN提供的模据器编钱版 ,使用本系统的主要目的 是证游戏中的女孩们叫出主角、也就是玩家, 的名字,可以让玩家产生极强的代入感,这极 大的增加了本作作为"恋爱游戏"的感觉,使 本作一时成为话题作品。

EVS以及类似的系统对后代同类游戏的影响可说极其深远。先本说家用机上应用该系统的后几版(心跳),也不说模仿该系统的强力家族"VOCALOID"系列。单是在掌机平台上,就出现了不少强大的作品。NDS上的两作

《吃缺国忆女生感》使用了本系统的简化版,虽无法设计音减,但让那些加哥温桑地赋出自己的名字也足够让不少女生幸福至晕了。PSP上最新的《此题回忆4》终于摆脱了PS版《心跳4》"五碟狂换"的郁闷,将系统完美融合进游戏,也成为掌机上第一次运用完整EVS系统并令人满意的作品。而最恐怖的作品则非《深爱》受属,EVS的成功运用让游戏角色简直成了活生生的人,玩家与女孩们的交流完全就像与真人交流,魅力根本无法抵挡——于是,众多玩家被诱戏角色完全证服,出现多种让人看来就像概了的"深爱"社会现象,甚至有玩家是要与游戏角色结婚。 EVS系统赋予游戏人物的,不仅是几句简单的自制。语









被经验一点,没想到Irem却变本加利热 头皮顶上去略。这里也希望那些还没有玩尽 作的朋友做好充分的思想准

	-	and the American states and the extremental to the state of the state
16	212	丑 1 <u>新</u> 士务
	通信对战	利用PSP的光线网络功能实现双人对战。对战地图题游戏流程的深入而不断增加。
	ナフェリー設定	包括异本 战士由申开与关 最严赖党开与关军多项系统及定
	7 17 7	登香游戏的各种情报 包括战斗胜率 机体开发 已获得机体开发围等资料 另外还可以在这里观
ш		看游戏中的CG动画
	1-4说明	你我还各种价要点明
	so the	媒体安装 使用后可加快读型速度 占据记忆特空间约880Mb)
4	א ט ליע	连接到对方服务器下数特殊和体等

>>>>>> 任务相关

本作的故事思信世球各合军。古首 ,革命军 以及岸广生物耳病 ハイト 展开。初期开始游戏时,对本"是从此"或年中军马工的 其中下篇篇要将上篇通关与社会主点。等上、下重和通关与对方 追加《番外篇》此时就类选择程序这一势力了。



舰队编成	克成各种战 + 単位的配置 分为战艇 作战单位和威力球 (フォ ス) 単位3个页面 游戏开始
	之初各个单位的专用驾驶员人数很少 随春声程的不断推进会慢慢增加
ユニ 」 开发	利用在各个关卡上找到的开发图束进行新标准的开发 开发需要有理蓝 绿 红这一种矿石资源
データ阅览	查看游戏的各种情报 包括任务难易度 各势力的单位资料等
ノインメニエ へ戻る	回到游戏标题画面
ミファヨ・途操	选择准备进行的任务 点开后会有 " シッ 开始 和 ・ッ ョンフリ 所入。項 点击
	后者可以预览本关的战斗地图

-7.0	The said
項骨	· 说明
HP(机数,	机体的耐久度,其中战能 威力环 补结机 生物兵器和人型兵品等用即数值来表示 而战斗机 武装机
	和支援机等则是用小队机体数来表示。两者的主要区别在于用机体数来表示的单位 其攻 斯能力会受到
	具体机体数量多少的影响 而用HP来表示的单位无论耐久度怎样都不会影响到伤害与被伤害 但是这部分
	单位中有一些是无法回战舰补给的一有了损伤只能通过修理机来进行回复
数料	机体的燃料装载量 通常情况下单位曼移动 格爾諾耳克滕科 当特定机体使用"加速"或"亚空间交入"
	机能品 燃料的消耗量还会有所上升 机体燃料耗尽后将无法移动 可止补给机上前救援 ;补给机和修理
	机进行任可行动均不消耗燃料 。
+ 4 - ,	机体倍载的成功炮发射一次的必要填充回合数 波动炮的填充在每回合结束后自动进行。在发射之前如果
	机体受到伤害的活则之前的填充归零 战斗中保护好废动炮单位是取得胜利的关键
索数距离	机体的索敌距离
えた ト	也就是单位的移动力。有的单心在截直后面复握有一个。
	的单位 在移动肖耗为10的通常地形里每回合还是只能走两格 但在移动消耗为25的特殊地形里也能每回合移动一
	榜 操作是移动力为2的单位 更它在移动有耗为2.5的空间里处于市移动了
回避性能	根体的回避能力 在受到敌方攻击且其是逐生或反击的条件时会出现"回避・肺部、专含する"的选项
	选择它会令机体的回避率进一步上升,不过总的说来其作用微乎其微。
外珠度	驾驶员的经验直 随行动众数而不断增长 这也是本作惟 的成长要象 驾驶员轨迹座上升后推针对不同
	的搭乘机体强化某方面的能力。而熟练度涨离后还可以获得"AcePilot"的称号。需要注意的是在战场上被
	击坠的话 驾驶员的数许整全锋低
"性 - 物教	可否搭载其他机体。及各种特殊机能,但适为详细效果需要下表

特殊机能效果表

在那	· 放界说明
我教习他	可以信载其他年位。以进了广久力和理》就可以复一机能出出的数字表示的收纳的那么数量。
占领可能	占领场景内基地&设施的业务和能
関点・母題	可以搬运场量中的矿石资源 并维在建设市附近建筑扩散设施
表形可能	机体可在战斗机和人员 兵器 01切接 11 态
补给	为己方单位回复评药图
きょく机能	可以制造伪装机组以要引敌方人力 每个任务中限定使用一次 伪装机体没有武器。但靠近敌方后能选
	接自爆来对目标资格陈客
115.7	本作新增的初能"电子干扰" 发动后可使图图 格的我方单位不被对手侦查到 如果对方靠近则效果
	解除。另外,发动该机能的单位每回合初燃料强制减5。
就首均	战舰的专用机能。可以使绝称首炮
サイ・饱装器	战舰的,专用机能 可以用部地发射导弹
主炮装备	战舰的专用机能,可以使用主炮
亚空间机能	使用后突入变空间。移动力变为1.5倍且可先或纳电移动。不过燃料的销耗变为2倍。注度使用该机能后每恒
	合并始於机体的燃料会強制減!另外在沒有對今该机能之前燃料就被肖陀光的话则该单位直接毁失、
並空间ソナー	可以侦察到周围是否有处于亚空间的敌单位存在
重空间 イスクー	战舰的专用扩张 能对在亚空间内航行的机体进行打击的惟一手段。
フォース脱着可能	可与威力球进行台体&分离
チャーン武器装备	机体装着有废动炮。
サブ炮門装备	武装机的专用机能 装备有备地
拟态	可以拟态为我方的其他单位。受到伤害后检查会禁除
2 14 L 0 7	拜德系单位的专用技能 每回合开始时自动回复一定的耐久力
加速	可变战斗机系列单位的隐藏机能 使用后移动力变为两倍 代价是燃料的直耗变为正常情况下的 倍。
	高机动机系列单位的距離和能 攻击后剩余的机动力可再移动



VV VV VV P COLLID COTTICE

现体开发

开发新机体是游戏中的一个重要环节,为了 与用益强大的敌人相抗衡。符号 支精多队伍是非 常有助要的。开发新机体的重要学件是快得开发 图,这种道量散布在每个关系的定确内,玩家在与 敌人交战的同时也是留意始徵上的各一角客以精寻 宝箱的具体所在,务必将它们因为例本,这样在零 差开始之前会有副自提了玩家以现有的密域可以开 发新机体子。

新机体出现在开发列表里后(可在「ユニ



▲大部分宝箱还是藏匿在场景里比较最晚单地方

下开发"・"エニートー党"中国有。如果对目标程度属制则以投入矿石资源进行实际开发。矿石资源自然的 / ルモナンウム矿石" 绿色的"エーティウム矿石"和红色的"ハイトルゲン矿石"之三种,其中盛矿主要分布在人类活动的太阳系内。前篇比较多一、绿矿主等分布在屏层型间、后承比较多一、红矿石则出现在拜德生物的栖息地。两个层比较多一。如图上的每个矿虚都有一定的矿藏量,搬运机每次只能搬50单位的矿藏。最大负载200单位,载荷满石可以将其即载到战舰里继续搬运。

随着手里的开发图越来越多,不少机体的强化形态也开始陆续出现。生产强化形态的机体不仅要继续往里面"碰矿",还需要将原型机体一并搭进去。如此一来玩家就需要耗费更多的时间在挖矿上来开发原型机用以强化。好在那些完成了的关于都能反复游戏,找个矿藏多的地图多派几级运输机粮命挖吧,即使任务失败也没啥,反正矿藏资源到手就行。

> 地球连合军&古朗杰拉革命军推荐机体

ĺ	战舰英	144								
ı	看特	必要机体开发图	少要是生机	耐久度	热心 战功地	水放	45 131	in log	开发所需资源	
ı					装机回台数户	距池	カ	性能		
ı	JFBS-011 7	跳箪室前の果こ 地球	JF85 010 ~ 1 4	HP300	100	7	2+	5%	蓝矿60、绿	
ı	1 小级	からの情報	ダル類						\$760 <u>\$1</u> \$760	
ı	JFCV015 ア	不确かな情报 索赦扰	UFCV-014 4-1	HP240	100	7	2+	196	监狱60, 绿	
l	ングルボダ級	乱システム	ンサクサ級						ស្60 ៖[ស្ ₆₀	

作被单位表 一								
名称	化要机体开发出	必要原言机	耐久度	热料 吸动炮	系被	移动	巴區	升发肿
				装填回合数	距离	カ	性能	南资源
R-983 X V 1	革命军司令官の意志。ア	R-982ステイヤ・	STATES.	55	2	4	22%	蓝矿40
フェル	ップグレート1 ア ブケ							绿矿40
	ν- F2							
R-115 Fort	亜空间ソナー、アップグレード	_	机体数5	40	3	6	50%	蓝矿120
ル・エンジェル	1 旋回性能向上システム							_
RE-3 xウ	上空ご譲っテータ 亜空间	PE-2 アウル・ライト	机体数5	65	4	5	38%	蓝矿30
1-1-11-	ナーマ・ブグレートで		ļ					绿矿10
REAW 2 T.	上空 一澤 テ タ 素酸核乱	REAW - 1 . 7	机体数5	50	3	4	35%	监矿50
チュインドサ	ステム、アップグレード2	ド・サイレン						绿矿30
イレンス								
Re20-3 I作机	No S		HP95	100	2	2	25%	蓝矿50
Rw-9A0	革命軍司令官の意志 🎏	-	机体数5	50 2	3	3	38%	蓝矿130
ラグナロック	游コンテナ			-				_
RW-BASX +	ア フケレ ト1 扩散波	Rw-9Akサンデー・ス	机体	45	2	4	43%	蓝矿20
ライク・ボ	动炮、低位並空间航法シ	トライク	效5					绿矿20
7-	ステム、アップグレード2							
TP-02C2 POW	基地蔵のデ タ アップ	TP=02C POW #~ + ·	HP100	100	2	3	27%	型丸80
アーマー改	クレ b1							
						-		

Tw-103 x * 1	革命軍司令官、意志 加速可亞	Tw T02 エク・フス	机体数5	50 (4)	2	3	35%	盛矿20
プス硬化性样型	. ステム ア ナドレ ト1	实线配备型						绿矿20
11-3N + 12	人型兵器 7研究デ > 白条截	TL ZAZ ネサブトン	机体数5	45 (4)	2	2	20%	造矿30
アプス	强化武装 体战协定选结	モス						绿机50

拜德军推荐机体

从机类									
名称	必要机体开及图	必要原生机	耐久堡	燃料 虚功炮	系故	移功	中码	计发射	
				装填回合數)	距离	カ	性能	需资源	
B-BScnbコンバ	かぐわしき花の香	_	260	100	7	2+	596	红矿700	
19	り、旗舰再大型化								
B-Birnt ベルメイ	冲击波发生装置	_	200	55	5	2+	15%	红矿350	
卜本体									
B-GrA グリッド	ワープ空间母脱		195	60	3	2+	096	森 4,300	
12 5 7 6 2 9 5									

作战单位类						-		
台梯	业要机体开发图	必要學型机	对人度	10年 皮奶炸	系校	移动	, in 1862	升发的
				采填回合数)	距离	カー	性能	需遊源
bhw Gns2 5/1	人型兵器の研究デー	8hw-Gru1 ゲインズ	115	30 (2)	3	3	30%	蒋虹30
ンズ2阳电子炮型	夕、人型废动炮装备							紅矿30
	タイプ 携帯型阳电							
	子炮							
9w1 3A2 7 7 7	双击性。エレ 客状	Bw 1 3A1 , 3 7	机体数5	45 ,3	3	3+	40%	黨矿50
1ー・レディ2	防御システム、生命	イー・レディ						紅矿50
	- 19							
Bwf 10 , + (被活の证 生物兵器	8 W 1 10 5 14 1	机体数5	52 (3)	2	3+	32%	领机20
ド・システムγ	开发、生物兵器开发	ド・システムタ						红矿40
Bh⊹Gnm3 ゲイン	人型兵器の研究データ。	Bhw-Gra2 ゲインズ	125	40	3	3	40%	遊矿60
X3白兵战型	人型表动地装备タイ	2阳电子绝型						線矿40
	ブ、携帯型知电子始							1
BXPr2c 腐れ工作	工作机の残骸、釐活	-	95	100	2	2	25%	£I₩50
机	の征							
BXTP NE POW	製造・証	-	90	100	2	3	2596	紅4,80
7 (-								
	人型兵器の研究テー	Bh 1601 970 7	150	50	3	2	25%	塔4.70
72改良型	タ、人型支援兵器。							紅型,30
	4.3 1.5.3.3							
	钻性皮肤状组成 水	84 10 7 5 7	初体数5	47 12	2	4+	38%	2景矿20
(ピアン2	上生命要塞							红矿20

武器的贪实

本作中的、武器接受电点表中以一先发击用 见击用和支土用这一个大类。在机器的试理严量可以查看到。以它用武器研名。文学是主动牧主的使用的,迎击用武器可在敌人攻击我方时对其从中运动阻截以减轻伤害。前提是迎击用武器的射程。或是所以只有特别体持有"反击用"武器担意是的程范围的情况下才能在对方攻击之后做出相应的反击。这点令不少8.6有量者差别



下面再让我们来看看武舞的材质分类。同样也是一大类别。 光学系 实岸系 (メカ系) 死生物系,下面对其进行针动性的介绍。

光学系

主要是指激光(レーザー)和波动炮这类武器,特点是命中率高月不会被对方阵截,用来迎重对方的实体系武器效果较好。不过多类武器的威力环境的影响。 器如在水下作战时产学类武器的威力就会衰减, 具体衰减率可在地形类称上重看。另外顺带一提,如果对方在我方可欠状态下用波动炮进行攻击,被攻击目标若装备有波动炮目填充满一又满足射程范围的话就能选择性地进行反击。注意波动炮是没有敌我双方识别功能的。

类 式器、特点是遵约装填数多且攻击力高,可以用 来遗于对手的实谱系武器攻击。不过边击效果比光 学系稍差。实维系武器同样也会受环境的影响,当 对手处于不同的地形中的攻击命中率会有所下降。

生猫系

主要是指拜德军部分单位靠近目标管直接用 身体对对万使击的冲撞攻击,射程虽为"格但能对 战斗机类单位造成毁灭性的打击。这类攻击逐附加 有两个特性,其一是攻击命中后能夺取对方的一部 分燃料,其一则是可以将目标向后击退一格,在战 路安排上也有概至的意义。



主要是各种战斗机的导弹和人型兵器的光力



本作看似近加了不少新要素,不过修了 18、指导市的性格等要靠说是可有可无也不为点,这也有是一种透憾。下面对男获单利其地建设这两个相比是来较重要的要素进行一下。例如。

声获弹

拜徳军要击兵器"Uロッチ・ミサイル"和"Uロッチ・リングレーザー"的专用弹药、作用就是将这场上的敌方单位被获为己用。不过可错的是继获的单位只能在当时那关使用,关卡结束后自动换算为各种矿藏资源。另外还有一个比较简的设定是常庆弹的威力只有可怜的1、想要用它成功将敌军主义实现捕获绝非易于一句话。无视之

层地建设

本作的超分失卡里有基地。让工作机场就至其

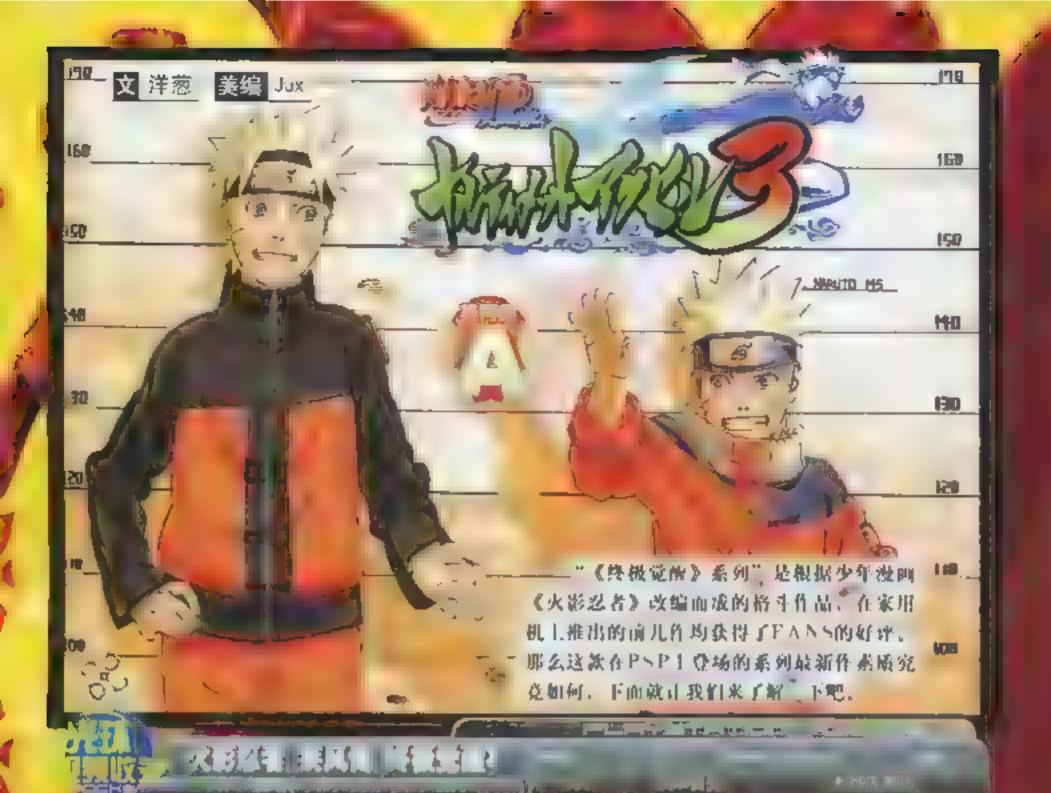
附近就能通过消耗扩聚的方式来建设各种设施以迎 敌、设施包括可大范围奉敌的、可见程攻击的、可 为我军提供回复&补给的等多种。每种消耗的资源 重都不相同。恢要注意的是各种设施要杂连接着一 格一格的建、中间不能断开。另外这些设施是无法 移动的。





便硬深的战模作品。从头到尾需要玩家计算的东西太多。有时候 出战单位紧结的话在初期就注定了战斗的失败,非常残酷。两倍于前 作的可使用机体数量让本性在即位接起上更加考究。这点或是游戏的

用體所在。用本作家心推荐的那些事效樣战的很模論可要好者。



模式介绍

・スターロート 本作的故事横式 有中之 有一些場板主英任务

通信对战 与其他玩家进行联机对战 最多可安特4人同时游戏

プライン 更改游戏的基本设置

ケティス 越目構式

・トル 自由対战模式 可随意选择 同性或見利手供打战 +

战斗基本讲解



查克拉与忍术

战事制存自P槽的下产还会有一条细槽、名为查克拉槽。查克拉是忍者们战斗时经常需要使用到的重要能量,利用查克拉玩家可以使出各种市气的特技奥义。战马中按下一键部可释放查克拉,角色身体周围会出现特殊案,此时按下一键就能够使用强力忍术,具体消耗多少查克拉医忍术而异。连续按两次一键后角色头上会上或一条之发动。的字样,这种状态下按下一键成功打中方手的声。就能够发动嘴力上足的奥文。奥义发动的中方手的声。就能够发动嘴力上足的奥文。奥义发动的

討候, 画面上会出现按键提示证 玩家在限定方间内输入, 按键输入失败并不会使奥义中断, 仅关 糸 引煙火的 収割成为

▲在水缸工行走的可模包尝消耗查克拉。



战斗基本操作

十天城。他初

○ 普通攻击

企 查克拉释故 长按可使查克拉快 建回复

□ 使用逾具

× 跳跃

R 防御 受到攻击的顽问被下可发 动替身术

进入觉醒证券

道具

丰富的战斗道具是该系列的特色之一,能否抢先获得道具并有效利用是获胜的关键。道具分为回复类、攻击类和辅助类等等,在战斗的破坏场景中的木箱或是强机出现的稻草人等软体,就有机会获得道具。本作不像系列以往作品规样角色可以同时携带多件道具,均取回复一强化类道具时该道具会直接生效,攻击道具除了角色身上默认携带的以外,另外户能再带一件。

常屋状态

在中P槽的左侧大家能看到个旅涡图标,此为觉醒槽。战斗中全游攻击对手,并收集对手身通过不断攻击对手,并收集对手身上撞落的白色光球即可使觉醒槽增长,当觉醒槽畜满后便会发光,并缓系按下上键。按下键后角色就会进入觉醒状态,取击方式发生变化。

故事模式

本作的則懷从三火影忍者 疾风传》开始,当中还收录有不少原创内容。在故事模式中会 出现很多横旋过关类的任务。这里的操作与对战时的操作基本是相同的。任务的条件多种多样。加破坏指定数量的道具。可伐数人等等。玩家只要在限定时间内完成指定回标即可以故事

模式的完成度关系到隐藏角色的解禁。另外,在低多中玩家可以收集。 在低多中玩家可以收集。 到NP、NP积累到一定是 收会有美励。如获得自



进入 *ド根群の木 | 模式

进入"ド根性の本"模式品可意で電 制築人、通过輸入語号玩篆可以获得、纸 角色技能、或是选择模式时貨剛體子的人物 一进入オフンタン选择フェキュア就可以进 行更換。。下面为大家列出现看的一些稿 制、多紀官方也许还会時续更新。

人子卯串	技能
人丑卯年	整纸
人成卯為	技能
火辰子申	校能
人巴族如	技能
页	科學角色
八辛亥丑	技能
人酉卵亥	技能
火車亥卯	技能
风申克西	技能
风丑妄卵	技能
风午卯渡	技能
风辰年子	接能
风字卯丑	技能
风西丑寅	技能
风辰朱酉	技能
风戌申辰	技能
风戌亥午	技能
风印辰丑	背景角色
雷巴展申	背景角色
雷申成丑	技能
雷朱丑埃	技能

意中西巴 技能 雷成武玄 背影角色 霜子巴年 技能 露午衰丑 技能 你而成子 珍能 雷西京庆 技能 雷夷西屯 接能 雷幸五酉 技能 土酉五巳 苛景角色 土于亥申 技能 生甲亥酉 技能 土朱亥成 背景角色 水戊巴丑 背景角色 水午子丑 技能 水炭亥戌 筏雅 水子寅子 技能 水丑戌未 接能 水香子串 技能 水库辰酉 技能 水巴辰丑 背景角色 水戊子酉 背景角色









援护攻击。

将薛片装在 这盘上后,点压 碎片并选择"サイク",战斗时玩 多便可以点及碎片 片对电的角色出



Think B.

連特定的改革東击劉、角色有一定凡革金節

者 每隔一段时间减少一定HP

条件 一定时间内无法行动。连打技能可以让该状态搜早 解除

本结 一定时间内无法行动。和麻痹一样可以通过连打按 做提早解除

WW 有唱一段时间减少一定IP

THE SHAPE OF THE S

在这里》玩意可以欣赏剧情中出现过的动画。













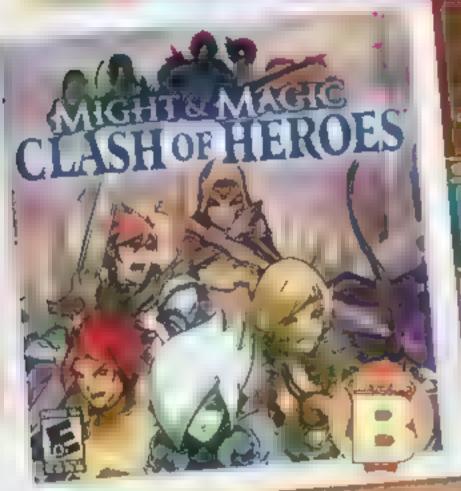
| 南原南県



在这是支付金钱兼可以进行武器的强化。

度等組ま読入アドルニテモ→ド島洗練(味ん)。 可导致分享目标(





本作是一款數人了解證實業的角色投資英遊別 是《漢法门》系列:的身質性亦且 數或為關懷教定在《英雄无效》的40年前,他此為成的主角都变为了原作中的少年的期。 文 伊州 美福

画面解说





系统菜单

- ①查看英雄的状
- 态及法术
- ②兵种装备
- ③饰品装备
- ①任务记录
- ⑤存挡

战斗画面

- ①防御墙
- ②士兵
- ②代表列阵回合数、倒数至1时即 可在下一回合发起攻击
- ②发动攻击的伤害值或被攻击时的防御值
- (SHP##
- ●魔法槽、当完成攻击或被攻击 时即可积蓄、蓄满后可发动大威 力魔法攻击
- ①剩余移动次数
- **①提兵数**卷



游戏概记及操作

OF SEVEN SUFFICION OF SEVEN SUFF



游家地方恨小引金显据触并。可以需图点据地、色示点发进某能对。可以需图点据地、色示点发进某能对意图点据地、色示点发进某能

藏着可怕的陷阱。也有可能获得失传的宝物或特殊主兵等,站在红色的节点处按A键可切换场景。

战斗采用的是回合制,上屏为敌方阵



达以金色感 兵种横向成排,它们就会化为防御墙自动移叹号显示的 至阵地的最前方;将3个相同兵种竖向成列,特殊据点时 即可形成攻击阵列。阵地上的排列顺序为防即可触发剧 每排最后的士兵,如果列阵时遇到多余的士战斗。某些 每排最后的士兵,如果列阵时遇到多余的士兵可按B键取消,取消也会消耗一次移动次数 5点可能隐 时,可点击右下的移动次数格将移动次数 时,可点击右下的移动次数格将移动次数 6、一个宣传,不同兵种的士兵列阵所需要的自合数不同,每 5 寸 个宣传,不阵到今数全成小 疾,且伤害值 防御值会相应增加。

Uilliuilliuilliui

E Broff with



为了提高攻击敌人的胜率,每个篇章的英雄都必须要配备具有魔力的宝物,并建立强力的宝物。于兵由小型的核心等位(Core 中型的精英单位 E te)以及大型的冠军单位 Champon 组成,每

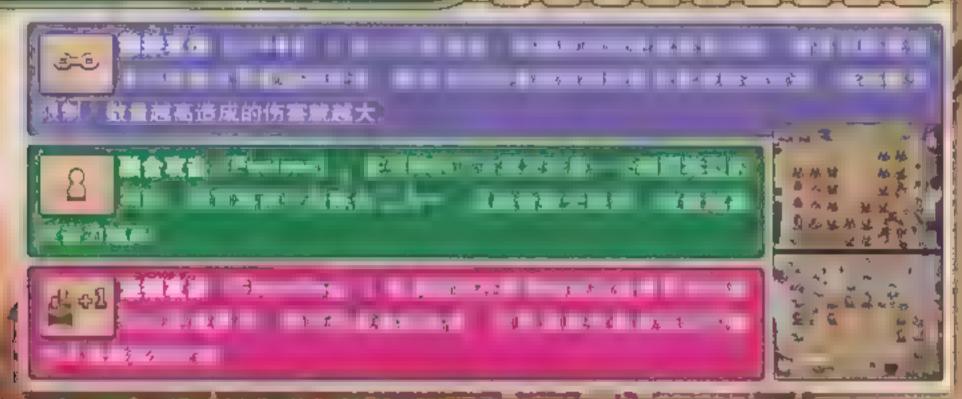
种单位的属性与能力均不同。每赢得 场战 型单位的颜色是重要" 4、都会获得一定数量的矿石 Ore 第十色相同才能列阵成功。

金 (Gold) 和血水晶 (Blood Crystals) 等各类资源,使用这些资源可进一步招募并扩大自己的军队。

不同兵种的士兵之间也可列阵攻击,将 两个同色的小型单位 各自放置于一个中型单位之后即可形成精英列阵,将4个同色的 J型单位之后即可形成冠军列阵。这两种列阵的攻击力要远 大于普通的攻击阵 多,不过要注意的是,但是单位的颜色是重要同中型。大型单位的颜色是重要同中型。大型单位的颜色是重要同中型。大型单位的颜色是重要同中型。大型单位的颜色是重要同中型。

进阶战机

JEVEDEDE SEDEUEUEUEUE



至运种解析

DEDEDEDEDEDEDE

森林篇的英雄是Anwen、她使用的多去是狙击(Sniper Shot ,可向敌户的任意一列发射箭矢,造或巨大伤害。

Sylvan

inter-	A CONTRACTOR OF THE PARTY OF TH

-	- 佐非	美种	
	猎人	核心	森林扁中最快的单位一个回
-	Humer	166.[7.	合便能射出箭矢攻击
G	小精関	核心	["] 根据英雄的MP構发动不同威力
	Pixie	THE LANGE	的魔法粉尘。
63	標	核心	气势极其凶猛且攻击强劲的
25	Bear	100-0	森林战士。
700	徳角伊	精英	可对敌方任意士兵发动藤蔓辘
No.	Druid	131 446	終魔法并增加其列阵回合數。
(CO)	鹿	精英	能直接跳过数方的防御墙进行
a	Deer	THOSE	攻击
	独角兽	精英	列阵时可在我方战场的最前排
الغب	Unicom	18 25	制造障碍用于防御。
(ALLEA)	树怪		可将藤蔓延伸至敌方战场,在对
	Treant	泉军	敌方造成持续伤害的同时可将敌
			方损耗的尸补充给我方英雄。
15	非吗~	野蛮	向敌大战场 多利敦变 可对作可
100	omaraid Dragon	124	在胜到酸液的敌人造成伤害 ,

2 圣堂篇

圣堂篇的英雄是Godric,他使用的魔法是军信(Holy Shield),即在我方阵地的最下方形成一堵临时的防护墙,能帮英雄阻挡一定的伤害。

4	- 各称	長种	・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
1	到土 Swordsmen	核心	圣堂篇小型单位中量强劲的 战士,
	长枪兵 Spearmen	核心	拥有使用长枪向敌方进行攻击 的优先权
-	号箭手 Archer	核心	圣堂篇列阵最快的单位 向教 方发射急速且致命的箭矢。
	输士 Krught	精英	在列阵完成时能力量强 防守 牢团且攻击力极强
	牧师 Prest	精英	在列阵期间会向我方英雄补给 一定的PP 之后以强大的能量 波攻击敌方
	天便 Ange	冠军	在列舞期间会治愈我方受损的 单位 之后以猛烈的圣光炸弹 攻击敌方。
M	Shi Sil Graffen	冠军	列阵完成后的攻击力翻倍。
	到王 Sword Mester	冠军	攻击力超强 且会持续台愈我 方战场上的其他单位。

学院篇的英雄是Nadia,她使用的魔法是雷击(Lighting Strike),即一次性发动5发强力的闪电团,对所到之处的敌人造成伤害。

HAVIN			
	- 有称	- 長神	
div.	学徒 Apprent ce	核心	使用带制的魔法球攻击敌方。
	小精怪 Gremin	核心	向敌方射出魔法波攻击 距离 越近造成的伤害就越大。
	便編度 Govern	核心	装备有锋利弯刀的机械兵、
	法师 Mage	独英	向敌方发射闪电球 对所有接 触的零散单位造成伤害。
	灯神 Djinn	相英	将所攻击的敌方阵列冻结 且 降低被冻结阵列的伤害值
	罗列 Rakshasa	冠單	直接攻击敌方英雄 其MP与HP 会同时随受创而削减。
X	提坦 Titan	冠军	向敌方战场上发动地震波 使 其防御力减率。
	凤凰 Phoenix	冠军	路喷射火焰攻击 还可在列 阵期间复活已阵亡的英雄

死灵篇

死灵篇的英雄是Fiona, 她使用的魔法 是血祭 (Blood Ritua),即将我方阵地上所 有零散的小型单位转变成防御墙,防御值等 同于其生命值。

-	- 名称	長神	梅原 ———
4	施設兵 Steleton	核心	择舞岛己的头骨攻击, 对追路 上的任何单位造成伤害。
3	但尸 Zombie	核心	挥幂大刀攻击 被攻击的敌人 全袭上瘟疫且伤害值降低。
	管卫兵 Ebon Guard	核心	装备看头利的祭祀匕首,是塞 地震中能力最强的小型单位。
	吸血鬼 Vampire	研英	吸取敌人的血液并将其转化为 我方英雄的生命值。
	自灵 Ghoat	精英	在幽吳单位列降期间攻击其 的敌人会受到伤害 幽灵不 受伤害。
	大骨龙 Bone Dragon	温军	吞噬敌方的霉散单位。
	死亡骑士 Death Kn ghi	冠军	擇动巨斧攻击 能对敌人造成 群体大伤害。
	死神 Wrath	混奪	能将敌方的任何单位甚至是敌 方英雄 击毙命。

地狱准

地狱篇的英雄是Aiden,他使用的魔法是硫磺火焰(Fiery Brimstone),即将我方的防御遭转化为火焰弹射向敌方,防御墙的防御價越高对敌方的伤害就越大。

	- 本株	長幹	特膚
2	角度 Horned Demon	核心	使用利爪攻击 起地狱篇访者 值最高的小型单位。
*	小雕鬼	核心	在对敌方单位造成伤害的同时 还会吸取敌方英雄的MP值。
	恶鬼 Helthound	核心	是地狱黨列阵最快的小型单 位 是我方英雄的好搭档。
1	女妖 Succubus	精英	次性发动4粒地狱火球射击 邻近的单位全部都会受到伤害。
4	参展各 Nightmare	精英	只要其中 个梦魇典列阵成功 就会帝动其他梦魇兽一起完成 列阵。
1	巫师 Sorcerer	精英	发动暗黑魔法 能将所攻击的 任意阵列变成零散单位。
图	深渊斯主 Abyssal Lord	冠军	从地底喷射出4道熔岩 伤痨所 有局列的敌人。
	深渊恶魔 Pin Friend	冠军	使用充满 展 产能量的 大創攻击 敌人。



一直觉得游戏似曾相识;

想了又想,原来是iPhone平台的 《Critter Crunch》,"两者在玩

法土有着异曲同工之妙,只不过本作的兵种要复杂得多,而且充满战略性。将戏的战斗画面相当精细。 祭 兵种的攻击动作都一目了然。玩起来很舒服。





文 鞋恶地主·RP 编 羽纹 菱編 咕噜

《交叉频宝》是Square Frix在NOS平台上推出的。就以联机为主的RUS。作品最大的特色是在主线不变的前提下,在最大范围内实现随机性。迷宫地图、各层主要人物、技能习惯、各层BDSS、隐藏任务、联机任务等内容都是随机产生的,人人增加了游戏的可探索性。同时,作品还专门为多人游戏提供了合作冒险、合作任务、秘密宝藏、同伴互访等内。名,最大限度地提升市作的游戏性,喜欢迷宫探索类游戏的玩家不要错过噢。

游戏菜单

マップ	地图,可以查看已到达的途密度数
	(包括自己和朋友)
つまな	强度 可以查看角色的青莉能力
そうび	装备 可以查看角色当前的装备
スキル	技能 可以查看已经学会的职业技能
アイテム	直具 可以查看所持的道具
. + , 1	辞歌 可以瞬间离开述宫或者號到期
	友身边 (限联机时使用)
メダリオン	勋章 游戏的成就 收集到模竖的
	排会有奖励
3 E +	笔记,没有特别的用途
クエスト	任务、查看当前接受的任务

基本操作

競性・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	作用
十字證	移动
A键	落通攻击 法师是魔法攻击
8鍵	强力攻击 盗贼是滚动
X键	使用HP回复药
Y键	使用MP回复药
L R望+A B X Y	使用技能
Surtige	打开菜单
Se ect键	缩放地图
L+R键	收起武器,收起武器后可以在迷宫
	里跑动

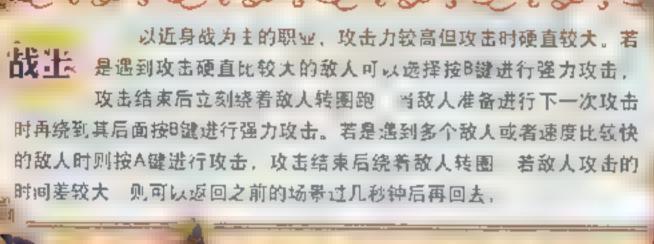
游戏系统

enterting in the transfer

初期的职业有ファイタ (战士)、メイン

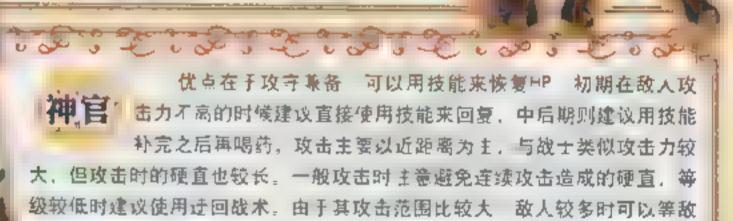
シーフ(盗贼) 和ブリ スト(神官) 这四种,在等级提升后其职业等级也会随着改变。 , 全自己家楼下的书可以进行转职。若该职师未练 [1] 么将从LV1开始。在随机迷宫中会遇到转职的 NPC,对话后只需要交出相应的素材即可转职成为 高级职业。

Sand of Sand man and the transfer of the sand



以远距离魔法攻击为主的职业 其特点是HP少 攻击可以造 法师 成敌人的硬直 在操作上比较注重技巧。法师的普通攻击也需要 消耗MP 因此要主意MP的回复 笔者建议打造一个打倒敌人恢 复MP之类的装备之后再练法师 这样可以减少药品的肖耗。战术上通常是 使用魔法绕着敌人进行攻击 在MP剩下一半左右时开始接近敌人按B键近 身攻击以回复 若附近有宝箱则可以将敌人消灭之后按B键攻击宝箱回复 MP 在不得已的情况下还可以退回到前一个场景使用药水回复。

盗贼的优势在于行动速度 其攻击硬直时间没有战士那么长 **冷灰** 而且还有回避敌人攻击的常用手段—— 醉凉,初期盗贼的普通攻击 在进行三欠之后会产生硬直 因此比较安全的做法是进行两下普通 攻击之后立刻住后滚以躲避敌人的攻击 这个职业比较适合在游戏初期时使 用,在收集到足以打造其他职业所需装备的素材后再转即成其他职业。



人扎成堆后再攻击 每次攻击后迅速逃离 如此往复,使用B键攻击前有数

秒的硬直时间 使用时要先根据对手的移动路线选好发动方向 装备方面建议多选提升物理防御力与 行动速度的 这样可以比较安全地逃离。另外 这个职业在联机游戏中是不可或缺的。

7.6

在自己家楼下的鳗总炉可以进了势备的江

着 打造出来的装备中 レ再次差 j加 I 収提升 能力。当打起等级达到 「之間会」的选择装备 打造专精的方向。之后 打造改类装备所真品质



海共得空提升 装备的 、 第分为普通 ふつつ 高好 (よし 佐秀 すごい) は色 さいこ **亨美 かんへき 、品质護工等力談強。**

本点的技能学习是随机的, 下迷宫人口附近 ごふ の或者選信 * 徳村出 」的NF C 対話 手、花銭学 与权益。每个联盟最初可以出海对应的技能40个。

在使用攻击技能或者魔法后会有一段恢复时间。在这段时间内无法再次使用这个技能。

在小岛左下角的社台上可以使用身上的材料进行料理,食用料理后能永久提升角色的能力。在材料列表

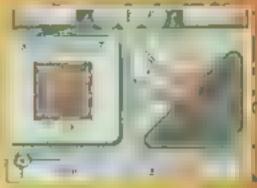


本作的迷宫是完全随机的,各种素材的掉落位置与迷宫属性等有着非常大的关系,需要清迷宫路口的妖精改变迷宫腐性。在迷宫中有一些季材的采集点,每些特殊的素材必须在特定腐性的特定采集点才能拿到。在迷宫中也有随机的技能学习点、

上按X键可以查看该素材的出处。料理成功后会获得了 些经验值,当料理等级是升后可以习得新的料理。

游戏中还有勋章这一设定,调查船并选择移。 动到国王处,此时只要达到一定的条件即可获得勋章。收集到匿竖斜的一列都可以拿到奖励,例如消 至。收集到匿竖斜的一列都可以拿到奖励,例如消 廷MP减少等等。

职业升级点、物品交换点、集对购买点、 换点、集对购买点、 还能接到一些素材收 集的任务。完成任务 之后会得到经验值和 好感度。除此之外还



有複す者が告属す現み並力的抗血性和温量。 せる材質を死亡を整数人に投収され終有差別的 NPC。



PARHOD

在标题菜单中选择"つくさ カー・155以料外を約1年 ようま

地图中,之后可以进入好友的岛屿进行游戏。在 好友的岛屿中可以见到好友的角色。还会得知你 好友的生日。玩家可以挑战好友的迷宫,只是不 能够更改迷宫鹰性。与好友联动之后。在自己 岛上迷宫里5的磨数层边上对应门中的路将会连 接起来,进入中间的传送点可以拿到物层或者金 钱、继续前进可以进入好友的迷宫中。另外在游 戏中调查船选择缩送礼物一项则可以进行物品的 交换。有一些特殊物品是无法交易的。

PART 2

在游戏中调查船或在标题菜 単中选择"みんなであそぶ"则

可以进行多人游戏。游戏的内容与单人模式差不多,但是不能进入家里,因此在进入联机之前要

产量好表常。多人游戏中的料理是"对人一起" 分享的,在做料理之前必须保证所有的好友都 坐在椅子上。迷宫中的拉面馆或者温泉也是一样,必须全员到齐之后才可以享受。迷宫中杀 死敌人后接落的物品也是多人份的,大可不必 不一种不平本材。联机结束作者可去就多陷, 选择解散的可。需要注意的是在联机过程中如 更无。还是不见。全国和中航车根

PARIO

在标题菜单中选择"いつし よにクエスト"可以与没有卡带

的朋友们一起完成任务。任务一共有四个,分别 对应四种职业:

表生	任务内容
战士 神官	在 分钟内打倒8088
法师 盗職	在 分钟内消灭所有敌人 并保护
	好宝箱

在任务中玩家控制的是一个6级的角色,身上有HP药水和MP药水各三个。带有一点挑战性质。 5 要一点于军机会将至一些合成素材和秘密咒文。

杂项

在商店可以作实可靠的水和部分素材,也可以将 身上没用的废品装备卖出。其中第二项购买笑脸后 会得到一张可用来合成素材的票。

2 游戏进行到 定程度后与沙滩上的人对话可以改变自己小岛上的设施。如果有饲养宽物的话还可以与宠物对话交换素材。

在迷宫中拘束。展之一不要重着下去一学慢慢场





粤、敦过轻松愉快的第一天。

文 洋葱 美編 澄香

The state of the s



游戏的影初 玩家可从众多的茶大中造出一只喜欢的作为自己的主要玩伴(正式开始游戏后也可以随时烧烧,。若排选时没有发现自己特别中毒的,玩家还可以选择"茶大をつくる"来创



本作的主要舞台 ——游乐园中一共有八个娱乐项目,为玩家牌纵自己的上茶片 顺和完成这些娱乐项目后,就有机会获得各种精美的收藏贴纸。本作可供玩家收集的贴纸 共春50枚 贴纸分为"新年""圣诞节"等数个主题,当某个主题的贴纸套下来,在贴纸册上随着摆放。

多数地球的危机!

比较简单的射击游戏,游戏开始后会有很多的陨石或是UFO等障碍物朝小茶犬飞来,玩家只要用触探笔准确地点中它们。就可以发射深彩和它们破坏。游戏中偶尔会出现本积非常大的障碍物。这种情况要明整控军对着它们连续点击才能量利破坏。



恢急禁雨食金石

小茶犬会坐在飞毯上在空中飞行、玩家可通过触控笔来控制飞行方向。天上会出现很多宝石,玩家要尽可能多地收集。不过宝石中偶尔会混入一些茶猫头之类的奇怪东西,撞上去的话是会减少生命点数的。雪面右上角的一个飞毯大玩家已管剩余的生命点数。

萨戏开始后小茶犬会 自以拿着手中德在鬼琴内 前进,途中会出现许多關 灵,玩家只要将触控笔准 确地放在幽灵身上, 小茶 犬就会拿起手電筒陪向國民

将官们角人。



用触控笔操纵小雪橇在冰 原上前进。同时尽量多地收集

途中出现的温糕、布丁等各种点心、并且在限定的 时间之前到达终点。



位于游乐园正中央的可爱小房子。 就是玩家的茶火小屋。进入小屋后,玩 良的小茶犬会在里面自由行动,玩家族 了观察,还可以用触控笔较损它,或是 通过责责风命令它们放出各种动作。

小屋内最初空空如也。玩家可以前往商 店,购买炒发、床、冰箱、地毯等各种道段, 将小屋好好打扮一番,给小茶六一个漂亮的 家。购买道具时玩家并不需要支付金钱,而 是要通过完成迷你游戏来获得益

地底洞窟的大冒险

游戏开始后矿车 会自动前进、元家要做 的就是通过触控笔让矿 车左右倾斜 (将触控笔 放在研発上向を或向右 览线图可 、来收集和



庭堡的各种宝贝。途中偶尔会遇到一些小坑,此 时画面上会出现"ジャンプ"字样,玩家要迅速 用触控笔点击矿车让其跳起。



小茶犬会坐上小船在 6. 充中前进,玩家要控制船 的方向, 在收集河流上出现 的宝物的同时避免撞到大石 块。用触控笔在小船的左侧

上下划动小船就会向右移动,反之在右侧上下划 动小船则会向左移。



具。选中某个想要的董具后,画面上会出现补充 牌 保龄球等款种进你游戏供玩家选择 进你游 战大多都非常简单 玩家只要选择其中 种并在 迷你游戏中达到指定的分数,就可以将道具带回 寂了。在小屋内设置了道具后,小茶大还会通过 这些东西来做出各种可爱有趣的行动。



当玩家完成迷你游戏的次数达到 度,或是收集了一定数量的道具后,玩家就 会收到其他的茶犬寄来的信。打开菜单选择"てがみ"即

可阅读信件,来信的小茶大会告诉玩家它也提到了萨乐园,并参 请玩家去做客。根据信上的提示前往指定地点即可投销和专约新 屋,去朋友家做客时偶尔能从对方手中得到一些、购品。



戏过程都比较轻松。小茶火 的一举一动非常可爱。可惜 利用触拉笔触摸它们时只能 进行抚摸之名的简单动作 如果能增添一些功能就好 了。每天一件道英筑夹玩一 次连你游戏的设定个人并不 太喜欢、迷你游戏不仅种类 **不多且难质也不离,玩多了 难免会觉得有些疾

179 TATAY



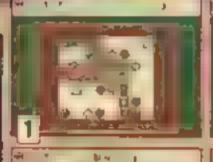
经过了一个月的洗礼 相管大部分玩家都已经通关了 小金币收集和雷顿的挑战书全 谜题解析 大家和在下一起走 上完美之路吧。

1 (. . .) 1 1

文 阿鲁美绪 咕噜

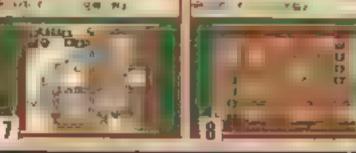
迷你游戏全攻略

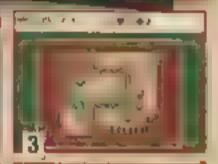
太 20人年17进纪23线 要求经过地图上的任何能量 并成功主动终执。人生被前 进 祸, 在原的"证式会复 少格。近中的气油風では 补充火车前进所观的气油。 尼期的地图上还会出现行时 的汽车和人车 要在不掩空 任何,被锁本的情况上到达 终点才算成功 有该迷你游戏英母的广 及完成产表。

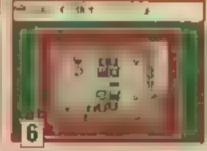


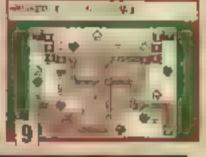












名称	·获得章节allite	要取地点	- E -
- キー・トレイン	第二章	与南ナ ト素・幼の私船老板対路市状得	-
トーカエクスブレス	第二章	与2每生更广的老婆婆对话并完成迷瞭015后参得	2000
オンシの努列车	第四章	与エリ /- ス公園的老头对话并完成迷茫026后获得	
ゴンの驿弁巡り	等四章	与市场・中央エリア的人对话并完成退器036后获得	
イスタの中	第五章	与大广场的人对话并完成透5042后获得	
出张オーガスタス	第六章	与フラブ ショック家的人対话并完成は翌056后获得	200
サティッ危机 发	第七章	与发掘队据点的人对话并完成避避965后获得	COND
ウ ゴの苦恼	第七量	写アハ ト道『的人对话等完成 # 壁068 新获得	1
ロザの一人旅	第九章	与レントンの研究室的人为 a并写rv或26120元代	45
~ スの思・出	第十章	与トライトン部的玄美的人人语外是成世器:36点录得	



不可思议的鱼

很有意思的游戏,玩家要把盖色框里的单词变成红色框里的单词。将电问腰给下面的卷就可以变换做名在表生的复置。参考疗器等量为完假名的变化位置后再像办法将单词成功受换。以下6.5%有发送停游戏的获得方法以及完成方法

名称 —————	新得章节·	要 取地点 ————————————————————————————————————	完成方法
ここちよ、庭の水槽	THE TEAM	与おさかな研究所的人对话并完成链題019后 閲覧	
おおらかな桥の水根	第三章	与帽子屋前的人对话并完成,达路021后获得	盘→蓝→蓝→黄→黄→红
. きゃかな家の水槽	郭四章	与'备步通"的人对话并完成课程027后获得	绿→蓝→蓝→红→黄
節ななア チの水槽	第四章	与市场、北工 7的人对话并完成这些35%后获得	红→蓝→黄
梦りつつの水桐	第五章	与舞台里的人对话并完成。影整050后获得	黄→珠→黄→蓝→黄 +紅→黄
夜のとはどの水機	第七章	与大广场的人对话并完成直绕062后获得	绿→红→蓝→绿→黄→黄→绿→黄
			→黄→黄→蓝→绿
1ね1ねハイブの水順	第八章	与レストラン的人対議并完成改變091后获得	绿→道→鎖→質→紅
アカマダラキノコの水槽	第九章	与图书馆的人对话并完成謎题109后获得	黄 +黄 +红 →绿
とんかり 屋根の水槽	犯九重	与第カラス市時的人对話并完成訓整 17后在導	黄→禄→红→録→红→録→蓝
小枠を年の水槽	**	完成可九个结价游戏后自动人手	學→藍→黄→婦→黄

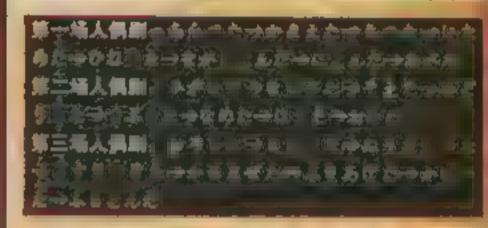


玩家要用流程中解 避后获得的词语采完成人 偶息里那些人偶的动作, 每个剧场需要用到8个词 语,完成一个剧场后自动 追加新的剧场,一共三个 剧场。以下列出所有词语 的收集和完成每个剧场所 需要的词语。



-			
获得接按 ——	養得章节	臺草地点 ———	完成方法
o txt &	地田東	各室賦下	自动处例
£ 5 12 to			
Ma C	第四章	キテル前	完成以験023
なかしこんだ	学四章	レストラン	完成。25025
なめた	第四章	市场・南エリア	完成进歷033
. At	第四章	市場の入り口	完成谜 赚035
1. B) 1.	第四章	市场・西エリア	完成谜题037
30 × こんだ	第五章	森の小道	完成透歷040
みかりす	第五章	荒れ果てた庭鴻	完成谜题046
		B 120 47.	
たべた	第五章	空の渡り席下清	完成谜題047
		查门	
\$. r	第五章	市场・西エリア	完成谜题052
5067	第六章	大学ロピー	完成谜籍053
まった。	第六章	博物馆 1 阶	完成这颗059
カラまぜた	第七章	地盘流下の道	完成避藉064
こすりつけた	第七章	2要街通り	完成过题070
ふりありた	第七章	湯荷通 P	完成總額071
なっへと	第七章	ホテルロヒ・	完成遊麵074
- とっした	第七章	图书馆	完成認題075
そえた	第七章	种具领	完成避難076
なりたくた	第七章	博物馆前	完成谜题085

100	京九章	ホテルロビー	完成谜题107
おろこと	第九章	破坏された民家	完成谜题112
4 4	第九章	2阶 カウンター	完成谜题121



游戏的每个场景中都隐藏着可用于解谜时使用的小金币,全部收集齐为300个,下面就为大家列出所有场景中小金币的隐藏地点。

心盘而全 啦 ii

March	
75 F.	
、ストハシリル研	1 调查右边的木箱三次
	2 木箱右边的告示牌
	3 左上蓝色房顶的两个窗户中间
キランプリ ン通り	1 右边挂着的椰子
	2 NPC旁边的垃圾箱
	3 中央建筑物的顶端
あたて吊り続	1 前方吊桥左边柱子的蓝色看板
	2 前方吊桥右边柱子的黄色看板
	3 前方吊桥右边柱子的红色看板
破坏された民家	1.门上印记处
	2 中央草丛中的蓝色垃圾箱
	3 右边被破坏房间的右下屋根处
: 学锋	1 左边建筑物的探防
	2 老边建筑功, 54, 阳毛约门
	3 右边建筑物的阳台

图书馆前	1. 图书馆左边中间的窗户
	2.图书馆入口处右边的石柱
	3 图书馆上方的时钟
南卡 ト乗り場	1 右边屋根的蓝色小桶
	2 左边建筑物的烟囱
	3 后面山上中间的房子
トライトン邸の门	1 门前左边的石柱
	2.右边的栅栏
	3 屋顶的熔塑
トライトン邸の庭	1 邮箱旁的下水道口
	2 左下的树丛
	3 车库上方的留子
玄关	1 地毯左边
	2 楼梯中央
	3 楼梯上方的花瓶

第二章	
应接至	1 左边沙发上的小枕头
	2 左边衣帽架的顶端
	3 右边两个烛台之间的镜子
	1 左侧房门下的蓝色地毯
	2 左侧房门旁的灯
	3 左侧房门旁的植物
书海	1.桌子上的书域
	2 衣帽架上的帽子
	3 衣帽架右边植物的下方
ルークの部准	1 床上的杖头
	2 地毯中央
	3 右边书架上的飞机模型
东の住宅地	1 左边红色房子从左往右数第二个窗户
	2 阶梯旁的下水道盖
	3 远处山上有烟囱的房子
ゆがみ坂	1 紅色的邮箱
	2 右边浅绿色的树丛
	3 左侧房犁的烟囱
エリーノース公園	1 远处路灯的顶端
	2 近处路灯的底端
	3 长凳下方的草地
3番街通り	1 名边房周下方中间的窗户
	2 远处的修道
	3 近处管道右边有流水的地方
帽子屋前	1 河边红色垃圾桶
	2 红色垃圾桶后路灯的顶端
	3 右边的普道
まテル前	1 旅馆的招牌
	2 旅馆正前方中间的研楼
	3 右边树丛左下方的草丛
ホテルロビー	1、左边桌子上的登记本
	2 地毯
京ウロエ	3 风扇
客室順下	1. 天花板远处的灯
	2 左下方的木板
	3 右下方"回"字本板

应接塞	1 左边沙发上的小枕头
'	2 左边衣帽架的顶端
	3 右边两个烛台之间的镜子
	左侧房门下的蓝色地毯
	2 左侧房门旁的灯
	3 左骶房门旁的植物
书海	1.桌子上的书域
	2 农船架上的帽子
	3 农解架右边植物的下方
ルークの部准	1 床上的杖头
	2 地毯中央
	3 右边书架上的飞机模型
来の住宅地	1 左边红色房子从左往右教第二个前
	2 阶梯旁的下水追盖
	3 远处山上有烟囱的房子
ゆがみ坂	1 紅色的邮箱
4	2 右边浅绿色的树丛
	3 左侧房厚的烟囱
エリーノース公園	1 远处路灯的顶端
	2 近处路灯的底端
	3 长凳下方的草地
3番街通り	1 名边房厦下方中间的窗户
	2 远处的锋道
	3 近处街道右边有流水的地方
帽子屋前	1 河边红色垃圾桶
	2 红色垃圾桶后路灯的顶端
\$	3 右边的管道
まテル前	1 旅馆的招牌
	2 旅馆正前方中间的研楼
	3 右边树丛左下方的草丛
ホテルロビー	1.左边桌子上的登记本
	2 地毯
	3 风扇
客宝卿下	1. 天花板远处的灯
4	2 左下方的木板
	3 右下方"回"字本板
第三章	
302号室	1 沙发上的靠背
	and the state of t

1 本 ラック		
2番街通り 1.左下禁箭音 2 3 左边接手的打 1.左下禁箭色鱼鱼产 3 右边接 2 3 左边连连 1.标下的管道 2 3 左边连连 2 3 左边连转车 2 右右呼的 2 3 左边接 3 左边接 4 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5	レストラン	1 左边桌子上的蓝色表牌
2番街通り 1.左下盖著第子的布 2 右下的 医色 鱼 差 3 右边 黄色 鱼 差 3 右边 黄色 的		2 左边桌子下的篮子
2 右下的 第一		3. 左边墙上的灯
3 右边黄色的屋蓮 1. 标下的管道 2. 多次点击下方的草丛 3 左边色管道 2. 多次点色建筑物的 1 MPC旁的三轮车 2 右边建筑物的三轮车 2 右边建筑物的三轮车 2 右边建筑物的层道 中央ボート乗り场 1 左下聚色。 1 左下聚色的地方 3 黄色建筑的地方 3 黄色建筑的地方 3 黄色水平央部的地方 1 左下央部形成 3 右边池域色小桶 2 房介次的线色小桶 2 房介次的线色小桶 2 房介次的线色小桶 2 房介次的线色小桶 2 方的线气像 2 右边的黑雾 1 左下前的眼路 1 左下前的眼路 1 左下前的眼路 1 左下前的眼路 1 左下前的眼路 1 左下前的眼路 1 右边隔板上的吹洒板 3 右边隔板上的吹洒板	2番後通り	1. 左下盖著箱子的布
1. Fr 的管道 2. 多次点击下方的草丛 3. 左迎 京 物的 至		2 右下的蓝色盖子
2 多次点击下方的草丛 3 左边白色建筑物的窗下 1 NPC等的三轮车 2 右边齿纹约的窗上的看板 3 左边建筑物面色门上的屋遗 中央ボート乗り场 1 在下茶色的沿面。 2 地图正文		3 右边黄色的屋蓬
3 左边白色建筑物的留子 1 NPC旁的三轮车 2 右边街灯上的看板 3 左边街灯上的看板 3 左边建筑物站色门上的屋选 中央ボート乗り场 1 在下茶色的船 2 地图正下为一楼的窗户 1 左下水进上的窗户 1 左下水进上的窗户 1 左中央部场 3 右边水车中央部分 1 右边池塘上的晚街 2 房次点击后面的池塘 2 房次点击后面的池塘 1 左上前的果实 2 门下前的果实 2 门下下前的果实 2 门下下,被称为人偶 2 树和 3 右边隔板上的晚酒瓶 3 右边隔板上的晚酒瓶	1番街通り	1.桥下的管道
1 MPC等的三轮车 2 右边街灯上的屋後 3 左边建筑物選色门上的屋後 中央ボート乗り场 1 在下茶色的船 2 地图正下方物的船 2 地图主筑物一楼的窗户 1 左下水板上的窗户 1 左下水板上的窗户 1 左下水板上的窗户 1 左下水板上的角形板 3 右边边地域上的两部多小桶 2 房介上方面的地域 1 左右边的高面的地域 1 左右边的高面的地域 1 左右边的光面面的地域 1 左右的形式的数解 2 后前外口 3 鱼红的的联络 1 在上的明期箱 3 右房积积部 3 右房积积部 3 右边隔板上的啤酒板		2. 多次点击下方的草丛
2 右边街灯上的看板 3 左边键筑物巡色门上的屋邊 中央ボート乗り场 1 在下茶色的船 2 地图正下方有草的地方 3 黄色建筑物一楼的窗户 1 左下被上的窗户 1 左下央鱼形状上, 2 中央部分 1 右边水塘上的两份 2 房介次点面的池塘 2 房介次点面的池塘 1 上方下排的。 2 右边的路 2 右边的路 3 多次的横气 2 右边的路 1 左下外的路 1 左下排的上的。 3 在上的的脚路 1 左下排的的脚路 1 左下的的脚路 3 右边的的脚路 3 右边的的脚路 3 右边的的脚路 3 右边的的脚路 3 右边的的脚路 3 右边的的脚路 3 右边的的脚路 3 右边路板上的啤酒板 3 右边路板上的啤酒板		3 左边白色建筑物的窗子
中央ボート乗り場	アハ ト通り	1 NPC旁的三轮车
中央ボート乗り场		2 右边街灯上的看板
2 地图正下方有草的地方 3 黄色建筑物一楼的窗户 1 左下水块 2 中央地形状外 2 中央地形状状 3 右边水堆上的石板 3 右边池堆上的石板 1 右边池堆上的 1 多次点击后面的 1 多次点击后属 2 右近前的 1 上方的排水 1 上方的排水 1 左上的		3 左边建筑物蓝色门上的屋道
3 責色建筑物一楼的窗户 1 左下木桩上的木头 2 中央鱼形状的 番板 3 右边水车中央部分 1 右边池塘上的蓝色小桶 2 房间左边的阀	中央ボート乗り场	1 左下茶色的船
森の小道 1 左下木桩上的木头 2 中央鱼形状的石板 3 右边水车中央部分 1 右边池塘上的蓝色小桶 2 房门左边的阀 3 多次点击后面的池塘 1.上方的换气像 2 右近前的蓝色小桶 2 右近前的蓝色小桶 3 右近前的蓝色小桶 3 右次射射的 1 房顶挂骨的人偶 2 树根部 3 右边隔板上的啤酒瓶		2 地图正下方有草的地方
2 中央鱼形状的看板 3 右边水车中央部分 1 右边池塘上的蓝色小桶 2 房门左边的阀 7 3 多次点击后面的池塘 1.上方的换气像 2 右下排水口 3 鱼缸前的果实 2 门前的邮箱 3 右下的花 1 房顶挂骨的人偶 2 树积部 3 右边隔板上的啤酒板		3 黄色建筑物一楼的窗户
3 右边水车中央部分 1 右边池塘上的蓝色小桶 2 房门左边的阀] 3 多次点击后面的池塘 1.上方的换气操 2 右下排水口 3 鱼紅前的蓝色小桶 2 右下射水 四 3 鱼紅前的 単安 2 门前的邮箱 3 右下的花 1 房孫挂骨的人偶 2 树根部 3 右边隔板上的啤酒瓶	森の小道	1 左下木桩上的木头
1 右边池塘上的藤色小桶 2 房门左边的阀 3 多次点击后面的池塘 1.上方的换气牌 2 右下排水口 3 鱼紅前的蓝色小桶 1 左上的果实 2 门前的邮箱 3 右下的花 1 房孫往骨的人偶 2 树根郎 3 右边隔板上的啤酒板		2 中央鱼形状的覆板
2 房门左边的阀 T 3 多次点击后面的池塘 1.上方的换气隙 2 右下排水口 3 鱼紅前的蓝色小桶 1 左上的果实 2 门前的邮箱 3 右下的花 1 房孫挂着的人偶 2 树根部 3 右边隔板上的啤酒板 3 右边隔板上的啤酒板		3 右边水车中央部分
3 多次点击后面的池塘 1.上方的換气線 2 右下排水口 3 鱼紅前的蓝色小桶 2 右下排水口 3 鱼紅前的蓝色小桶 3 左上的果实 2 门前的邮箱 3 右下的花 1 房孫挂着的人偶 2 树根部 3 右边隔板上的啤酒瓶	おさかな研究所育	1 右边池塘上的蓝色小桶
おさかな研究所 2 右下排水口 3 急紅前的遊色小桶 3 急紅前的遊色小桶 1 左上的果实 2 门前的邮箱 3 右下的花 1 房孫挂着的人偶 2 树根部 3 右边隔板上的啤酒板		2 房门左边的阀]
2 右下排水口 3 鱼紅前的蓝色小桶 2 左上的果实 2 门前的邮箱 3 右下的花 1 房顶挂骨的人偶 2 树根部 3 右边隔板上的啤酒瓶		3 多次点击后面的池塘
3 鱼紅前的蓝色小桶 1 左上的果实 2 门前的邮箱 3 右下的花 1 房顶挂着的人偶 2 树根部 3 右边额板上的啤酒板	おさかな研究所	1.上方的换气操
福度教育 1 左上的果实 2 门前的邮箱 3 右下的花 1 房孫往着的人偶 2 樹根部 3 右边隔板上的啤酒板		2 右下排水口
2 门前的邮箱 3 右下的花 1 房顶挂着的人偶 2 树根部 3 右边隔板上的啤酒板		3 鱼缸前的蓝色小桶
3 右下的花 1 房顶挂着的人偶 2 树根部 3 右边隔板上的啤酒板	猫是教育	1 左上的果实
瑞尼教 1 房顶挂着的人偶 2 树根部 3 右边隔板上的啤酒板		2 门前的邮箱
2 树根部 3 右边隔板上的啤酒瓶		3 右下的花
3 右边隔板上的啤酒板	猫怪撒	1 房顶挂骨的人偶
		2 树根部
製造業		3 右边隔板上的啤酒瓶
	包含	

	V TELECOMOTER SERVICE
第四章 -	
图书馆	1 左边墙上的书
	2 画面下方贴着的白纸
	3 中央书架白色的地方
阶段析	1 右边建筑物二楼窗户
	2 右边建筑物旁的树丛
	3 左边建筑物的蓝色厚顶
東工广前	1. 藝而左上的矮烟囱
	2 画面右边机器的入口
	3 画面中央的矮烟囱
市場の入り口	1 左边的建筑物
	2. 伞下的棒棒糖
	3 路牌
市場・南エリア	1. 左边紫色的蔬菜
	2 右边红色的书包
	3 右边阳全的顶端
市場・中央エリア	1 左边店里挂著的画像
	2 中央水果鄉挂勢的香蕉
	3 右下的小桶
市场・北エリア	1 左上绿色的门坊
	2. 右边房间里三种颜色的拖鞋
	3 NPC身后隔板上的红色瓶子
市場・东エリア	1. 房子外蓝色木板左上的突起
	2 房屋右边的看板
	3 小男孩旁边的皮袋
市场・西エリア	1 左下锅脂 "×" 的部分
	2. 远处的蓝色房门
	3 多次调查右边的看板
地下遊	左下水里a 名口
	4. 右 加油如
	3 左边油灯下方的石壁

レストラン前

2 床边的台灯

1 左边盖水池旁的小桶

2 餐厅前的看板

3 右边城墙上的钟

	TAI TOWN A TO THE
農カテス市场	1 左边石壁的空洞处
	2 左边的小桶
	3.右边的看板
オーケンヨン会场	1.左边台上的麦克风
	2 右边的窗户
	3 红地毯的前端
舞台里	1,左边铜像的底座
	2 上方的灯
	3 右边被捆绑物品的顶部

第五章 ・イヤ・ド・チ・ガー たっぱい では できます できます できます できます できます できます できます できます		
・「ヤ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	#T#	
2 中央 1 元 2 元 2 元 2 元 2 元 2 元 2 元 2 元 2 元 2 元		
大广塚 1.左 5 5 5 5 5 5 5 5 5	11777	
大广塔		
2 方の		
3. 右立立 整例	天/ 琳	
は水池の外型 1 左边線 1 左边 2 中央下外 1 左边 2 年 2 年 2 年 2 年 2 年 3 年 5 年 5 年 6 年 7 年 7 年 7 年 7 年 7 年 7 年 7 年 7 年 7		
2 左边钢筋的 所域 3 右立 地域 6 音	Charles the second the	
3 右边野瀬 新的的入口 3 右左 中 元 京	降水池の介置	
1.右中央下 () () () () () () () () () (
2 中央下 () () () () () () () () () (Loft to the fifth	
1 左	行場にが頂	
北ボート乗り場 1 左下後		
2 黄色射 3 電子 2 黄色射 3 電子 3 電子 3 電子 3 電子 3 電子 3 表示 5 を 5 を 5 を 5 を 5 を 5 を 5 を 5 を 5 を 5	46 M _ L 66 h 42	
プム前 3 雷頓教授皮包左下的華丛 1 左下外側 2 左下外側 2 左上外の下方 1 左右边門を約 3 大力ので 2 右右下の側 2 右下の前 1 左右边門的時間 2 右下の前 1 左下下の前 1 左下の前 1 左右での前 2 左下の前 1 を決しの前 3 右上の前 2 接近 4 大力を持ち 3 第二十五十五十五十五十五十五十五十五十五十五十五十五十五十五十五十五十五十五十五	北京ホード東クスの	
アム前1 左下の小屋2 左下的小屋2 左上のの小屋3 大力の下方1 左边の門標準1 左右下の回標2 右右下の回標2 右右下の回標2 右右下の回標2 右右下の回標1 左右をごとの回り3 右右下の回標2 左右の回り3 右上の回り3 右上の回り3 右上の回り3 右左右上方を終える方式を回り4 柱子上を呼ばられる3 年上の中の回り3 右右を下屋2 第二年の中の中の中の中の中の中の中の中のでの違い回り3 右右を2 直接を3 を次の違い回り1 を上の回り2 右右の回り2 右右の回り2 右边の中の直の回り1 左右上の回り2 右边の中の直の回り1 左右上の回り2 右边の中の直の回り1 左右上の回り2 右边の中の直の回り1 左右上の回り2 右边の中の直の回り1 左右上の回り2 右边の中の直の回り1 左右上の回り2 右边の中の回り1 左右上の回り2 右上の回り1 左右上の回り <th></th> <th></th>		
2 左上水坝第三線柱子的顶续 3.大门 1 左边门 1 を 2 右右下下 1 左边门门 1 を 2 右右下下 1 左边边间 2 右右下下 1 左右被 2 右右下下 1 左右被 2 右右下下 1 左右被 2 右右下下 1 6 位边的的 1 2 右右下下 1 6 位边的的 1 2 右右下 1 6 位边的的 1 2 右右下 1 6 位	ar i We	
3.大门的下方 1 左边门 (7 44 PR	
古びた门 左边门柱的頂頭 右立门門柱的頂頭 右右下的網 右下的網 右下的的根 右右下的的形成 右右下的的形成 右右右右右右右右右右右右右右右右右右右右右右右右右右右右右右右右右		
2 右边门的中心 3 右下的根 1 左下的根 1 左下的相 2 右下的相 2 右下的相 3 破烂的中心 1 左边络的山中 3 右上的单丛 2 二层的的单丛 2 二层的的单丛 2 二层的的的的由 3 右上的 的 是 3 右边的中 3 右上的 的 是 4 接上的 的 是 5 在 是 5 在 是 6 的 是 6	+1867	
第4果でた底 1 左下的树根 1 左下的树根 2 右下的树根 2 右下的树根 2 右下的图 3 破烂的中心 1 左边络的单丛 2 二层的的增 2 右上的 1 多次 1 多	Bo (SI)	
 荒れ果でた庭 1 左下的石柱 2 右下的田崎 3 破妊婦の中の 1 左右の田崎の本人 2 二十十年の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の		
2 右下的图	事を見せら成	V
3 破烂风车的中心 1 左边端上的車丛 2 二極的前車丛 2 二極的前角 3 右上的南户 3 右上的南户 3 右上的南克 2 塔上方的車丛 2 塔上方的南岸 3 右边远处树木的顶端 1 从左往右数第一个旁洞的下方 2 柱子上方长草的外缘 3 第三步阶梯的上方 1 下层际外外的一步,将将第一个影响。3 年上左下黑色的一步阶梯 3 石柱上左下黑色的制度。3 多次调查自户正下方的有效。3 多次调查自户正下方的有效。3 多次调查自户正下方的有效。3 名边窗户的其一个	Miles ale C AC Mile	
7 ランバード部前 1 左边塔上的車丛 2 二級的窗户 3 右上的烟囱 1 多次调查在下的車丛 2 塔上方的窗户 3 右边远处树木的顶端 1 从左往右数第一个空洞的下方 2 柱子上方长草的阶梯 3 第三步阶梯的上方 1 下层阶梯入口处 需好细寻找 2 靠近这一层的一步阶梯 3 石柱上左下黑色凹槽 1 數字2下方的直接 2 窗户左边在音响 5 多次调查窗户正下方 1 左边墙壁上的灯 2 右边窗户的某一个		
2 二括的窗户 3 右上的烟囱 1 多次调查左下的重丛 2 塔上方的窗户 3 右边远处树木的顶端 1 从左往右数第 个交洞的下方 2 柱子上方长草的阶梯 3 第三步阶梯的上方 1 下层阶梯入口处 無仔细可找 2 部近之一层的一步阶梯 3 石柱上左下黑色凹槽 1 数字2下方的青苔 2 窗户正下方 2 窗户正下方 2 面向短端 3 多次调查窗户正下方 1 左边墙壁上的灯 2 右边窗户的某一个	アランバード部前	
3 右上的相包	X = 2 . 1 model	
特见塔前 1 多次调查左下的章丛 2 塔上方的窗户 3 右边远处树木的顶端 1 从左往右数第一个变调的下方 2 柱子上方长草的阶梯 3 第三步阶梯的上方 1 下层阶梯入口处 需仔细寻找 2 節近这一层的一步阶梯 3 石柱上左下黑色凹槽 1 數字2下方的青苔 2 窗户正下方的黄端 3 多次调查窗户正下方 1 左边墙壁上的灯 2 右边窗户的某一个		
2 塔上方的窗户 3 右边远处树木的顶端 1 从左往右数第 1 个空间的下方 2 柱子上方长草的阶梯 3 第三步阶梯的上方 1 下层阶梯入口处 需仔细可找 2 靠近这一层的一步阶梯 3 石柱上左下层色凹槽 1 數字2下方的青苔 2 窗户左边柱子的顶端 3 多次调查窗户正下方 5 空の渡り廊下 1 左边墙壁上的灯 2 右边窗户的某一个	物更搭寫	
おのでは、	444.44.15.8	
物见塔下层部1 从左往右数第 ^ 个空间的下方2 柱子上方长草的阶梯3 第三歩阶梯的上方3 第三歩阶梯の上方1 下层阶梯入口处 需仔细寻找2 首近这一层的一步阶梯3 石柱上左下黑色凹槽1 数字2下方的青苔2. 窗户左边柱子的顶端3 多次调查窗户正下方1 左边墙壁上的灯2 右上的蜘蛛网3 右边窗户的某一个		
2 柱子上方长草的阶梯 3 第三歩阶梯的上方 1 下层阶梯入口处 需仔细寻找 2 節近这一层的一步阶梯 3 石柱上左下黑色凹槽 1 數字2下方的青苔 2 節户左边柱子的顶端 3 多次调查窗户正下方 空の連り廊下 1 左边墙壁上的灯 2 右上的蜘蛛网 3 右边窗户的某一个	物见塔下层部	
3 第三歩阶梯的上方 1 下层阶梯入口处 需仔细引线 2 第近这一层的一步阶梯 3 石柱上左下黑色凹槽 1 數字2下方的青苔 2		
物见塔上层部 1 下层阶梯入口处 需仔细可找 2 普近这一层的一步阶梯 3 石柱上左下黑色凹槽 1 數字2下方的青苔 2. 窗户左边柱子的顶端 3. 多次调查窗户正下方 1 左边墙壁上的灯 2 右上的蜘蛛网 3 右边窗户的某一个		
2 第近这一层的一步阶梯 3 石柱上左下馬色凹梢 1 數字2下方的青苔 2. 窗户左边柱子的顶端 3. 多次调查窗户正下方 空の連り廊下 1 左边墙壁上的灯 2 右上的蜘蛛网 3 右边窗户的某一个	物见塔上层部	
3 石柱上左下馬色凹梢 1 数字2下方的青苔 2. 窗户左边柱子的顶端 3. 多次调查窗户正下方 空の渡り廊下 1 左边墙壁上的灯 2 右上的蜘蛛网 3 右边窗户的某一个		
展望台 1 数字2下方的青苔 2. 窗户左边柱子的顶端 3. 多次调查窗户正下方 中の連り廊下 1 左边墙壁上的灯 2 右上的蜘蛛网 3 右边窗户的某一个		
2. 雷戸左边柱子的頭端 3. 多次調査窗戸正下方 2. 西戸正下方 1. 左边墙壁上的灯 2. 右上的蜘蛛网 3. 右边窗户的某一个	展望台	
3. 多次调査窗户正下方 空の連り廊下 1 左边墙壁上的灯 2 右上的蜘蛛网 3 右边窗户的某一个		
空の連り廊下 1 左边墙壁上的灯 2 右上的蜘蛛网 3 右边窗户的某一个		
2 右上的蜘蛛网 3 右边窗户的某一个	空の連り廊下	
3 右边窗户的某一个		
*************************************	吹き抜けの阶段	1.左边中间窗户的顶端
2 画上有蜘蛛网的地方		
3 右边柱子上方		
ユラの部屋前 ↑ 左边的植物	ユラの部屋前	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
2. 大门左边柱子的底部		2. 大门左边柱子的底部
3 右边的红色小车		3 右边的红色小车

	エントランス	1 左边白色的花瓶
		2 右边的观赏植物
,		3 阶梯下方的红地毯
4 7	ねじれた街灯の前	1.右边门柱上的灯
		2 NPC背后坏掉路灯的顶端
		3 多次调查左下道路
1	ミストハレリ書前	1 石碑右边的围墙附近
ľ		2 飯章
		3 二楼右边的窗户
ı	困難な街井み	1. 左边路灯的顶端
ł		2 左边紫色的花丛
ı		3 右下的围墙
	湖畔	1 左下的花
ı		2 左边伸展出来的树枝
		3 右边建筑物附近
ľ	エラの部度	1.钢琴边的凳子
		2 上面的绿色相框
		3 右边柜子上的瓶子
į	ミストハレリ書受付	1 右边植物上方的指示牌
		2. 上面的吊灯
		3 门旁边墙上贴着的纸

	2 石边伸展出来的树枝	п
	3 右边建筑物附近	ı
ユラの部度	1.钢琴边的凳子	į
	2 上面的绿色相框	I
	3 右边柜子上的瓶子	ļ
ミストハレリ書優付	1 右边稳物上方的指示牌	k
	2、上面的吊灯	ŀ
	3 门旁边墙上贴着的纸	ı
		Ŀ
		ŀ
第大章		٦
大学前	1.正门左边中间的窗户	ı
	2 右下的放子	P
	3 多次调查中央的草丛	k
大学ロビー	1 左边墙上的贴纸	H
77	2 前面的盆栽	H
	3 右上的灯	ı
レイトンの研究室		F
レコトとの何次章	7 左下的凳子	Ì
	2. 中间书架上的箱子	ŀ
A 10 A 11	3 右边柜子上的监微镜	ŀ
スコットランドヤート	1 门上的衛車	ŀ
	2 右下的消防栓	į,
	3 右边副楼左边的烟囱	Ŀ
受付	1 黄喉身后的植物	F
	2 養棄头上的紅灯	į.
en 14	3 右边的长凳	ı
2阶カウンター	1 左下的花盆	1
	2 左边的书架	-
	3 右边书架上绿色的框	F
フラワーシュイブ前	1. 左上的窗户	ŀ
	2 花店的餐板	H
	3 右边的电话厅	ŀ
ハス停	↓ 左下的手提箱	H
	2. 左上禁止通行的牌子	ĥ
	3.下方栅栏中间的空地	K
搏物馆前	1.右边的长凳	L
	2 博物馆顶端	ŀ
	3 多次调查左边的树	ŀ
博物馆1阶	1 左下展览的限石	F
	2 恐龙左上灯光照耀下的右边的物体	i
	3 恐龙下方的展示牌	i
博物馆2阶	1 右边被破坏的玻璃	F
	2 后方靠右的皇冠	-
	3 后方画有红线的板子上的磁章	1
资料室	I 第一个书架下方的抽屉	i
	2 第二个柜子上方的纸箱	1
	* 逐渐均均。	1
	- 11/11/	P

第七章		-	
地盘流下	の道	1	多次调查左边的石壁
	- 2	2	左边石蟹下方的小石块
	3	3	第一个木板后的地面
发拖队据	点	1	報篷的左边
	1	2	右边的油灯
4	3	3	上方的黑色入口。 需仔细寻找
黄金宫发	掘现场 1	1	左边的洞穴
	1	2	左下的洞穴
	1	3	道路下方的青苔
ミストハ	レリ碧廊下 1	1	左边观赏植物的花盆
	1	Ż	中间的全色酒杯
		3	右边观赏植物上方的小窗口
署长室	1	1	左边的钟
		2	中间桌子上的被罩
1		3	右上的画
地下室		1	左上的黄色纸箱
		S	右边木箱中间的故章
		3	蓝色房门下方的箱子

第八章	
取典室	1 多次调查门上面的窗户
	2 1右边的开关
	3 后五的保险库

第九章	
とある音乐家の部屋	1. 左边唱片机的喇叭
	2 右边书架上蓝色的稗子
	3 右下的纸箱
虚工厂 ()里口	1 左下的废油桶
	2 右边油桶左上方向的石头路
	3.门右边的黑彩
ゴーストファクトリー	1.左上的管道
	2 右下的钢板
	3 右下被树挡住的窗户
第1株	1 左边钢筋建筑物的角
	2 右下的普遍口
	3 正上方房顶的破口
第2栋	1 左上正方形黄道的白色部分
	2 左下楼梯处
	3 远处建筑相从左往右数第三个量子(小窗子)
第3栋	1 左下的破箱子
	2 通向第4栋入口下方的地面
	3 左上机械臂的螺丝部分
第4栋	1 左上角的灯
	2. 上方吊着的保险箱
	3. 车下为的箱子
第5栋	1 左边锅炉的把手
	2 右边巨大的齿轮
	3 完成疎發135后调量左下的残骸

收集物品一览(需要开启此项后才能在指定的隐藏地点收集到物品)

名称	- 表得章节	一 隐藏地走	
ちなり	九二郎	剧情获得,获得之后开启这个收集游戏	
わられせかりる破片	班 章	2番上选1的水匀	
* 削れたティ カーナ	36 章	レストラ、左边的様子	The second second
へたへとのスプ・	第二章	游戏开始时村庄入口的箱子	
デオー たり (t) セン	第一藏	隔~影树上的房子	3 4
かこからな石版	京四章	市场の入りCINPC旁边的草丛	
こんもん なカプスポタン	領土意	署长室左边的旗子	
たくいまれなる书物	源四维	图书馆店员下方的图书	
まいごの罗針盘	第五章	ダム前下方的河水	
おぎょうざのよい器	第四章	十字路左边的商店	
するする炭節・	第五章	ストハレ 書明右下師草仏	
・ろあせするた地圏	第六章	资 室第 个书架	*
忧いの假面	第四章	鼎カラス市場左边远处的小揖	i
みんこともないタネ	第六章	ブラワーショップ前左边店舗上的花丛	NAME OF TAXABLE PARTY OF TAXABLE PARTY.
すすまみれのマット	第七章	地下室右下的袋子	1)
きっぴやかなりズ鉄	第九章	第3栋左边的木箱	10.
こつけいなかたまり	第九章	成工厂の里口下方的河	611,
りみあわれ齿车	卯九章	第5株左下蓝色的机器	
おきろし、絵画	第四章	舞台里画板上方的黄色箱子	
/ ない、羽根	第四章	301房间左边的床	
コか ケオブノエ	第九章	とある音乐素の部屋唱片机的下面	
ゆくえしれずの友达	第五章	ユラの部屋中间的椅子	
奇妙なウロコ	京五章	胡蹄发桥下的水	-
ろがねのハ右	第七章	黄金宫发掘资格观查起爆器高麻识查右上的	洞



84



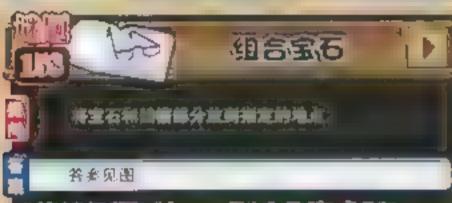
哪不方向

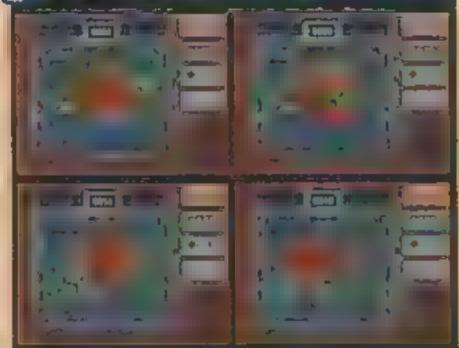
表想到我喜欢的咖啡店会喝咖啡。下了巴士西一路 到着西北方向前进门提到第一个字路口名美术第二个 卡字路口依然右转。 化氨再左转属发现要在这蛋糕底的时 面就是目的地位设到咖啡店后我便坐在了季道传道的之间 吃住产请判我联查面朝什么方向!

拿笔仔细画 下就知道了 重点是最后一句话 走 确答案是西南方向



7个按钮全部按 医中足正确答案



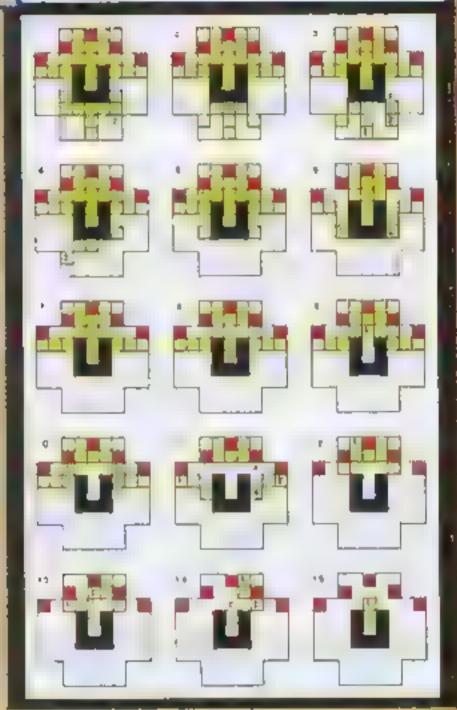








色素工品









锤子的模样

如图有用立方体拼 夏的一个锤子; 立方体 的六个方向都贴着不同符号 的纸,你能通过圈中的锤子 判断出立方体每一面贴的是 **什么用**。



善家见图。



母子相译



母素和女儿分别位于A点和F点,母女俩要在正方形 的稿子時里找到对方。母亲的行动路线用红线表示是女 儿的行动的战用党战表示。如果母士俩行动的速度一样。 那么她们最终会在那个点汇合们

按照图上所示的道路一遍一遍地走 最終会在6点 相境.



红宝石和蓝宝石 >



共再無主有事計劃第中所示的位置。

答案见图,







3个立方体



注: 113个由立方体拼成的物品被小指接过后变成了 面的样子。请将上面的和下面的物品——对应起来

ARTE BRIF CRID



品整整品



非走上红色的管子 事業到有下去

答案见图













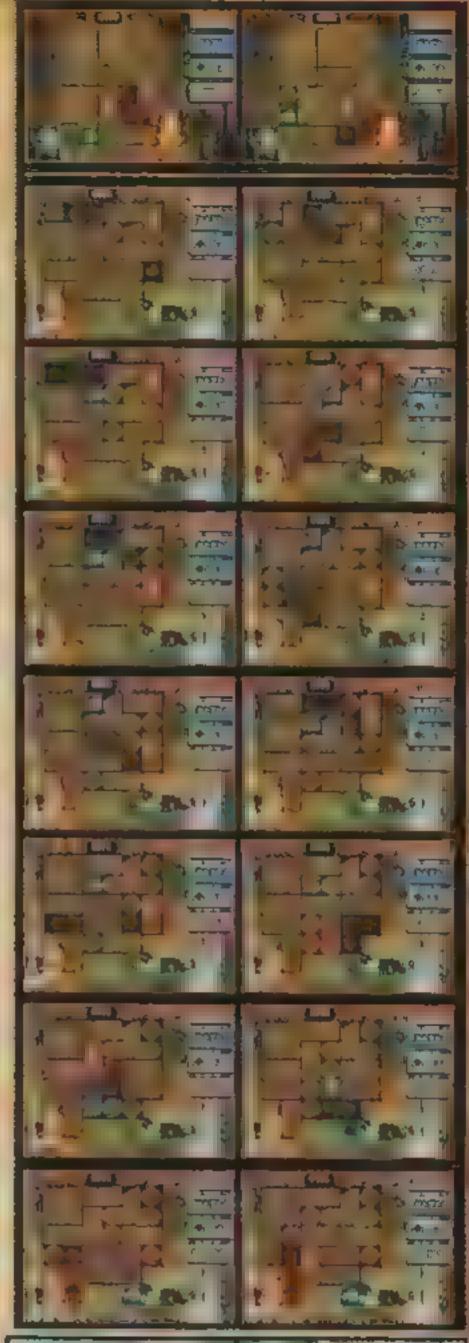




将每个按钮都成一遍就知道了 **各类是**五角型上面 的那个按钮。











经常表示见很多人说《洛克人EXE 渡星行动》(以下海珠(OSS))星的BOSS很难 行。自己一直被有玩《EXE》(《小有些论得吧。在这里就和太家谈谈自己的一些经验。希 电影起到描码引玉的作用。同时也希望能帮助更多同学能把(OSS))玩下去。

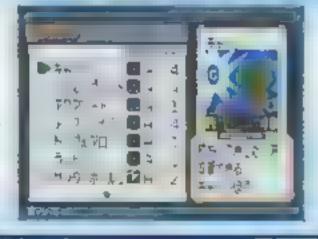
BOSS战間得

先来说说图BOSS前的 些准备内容。

在打BOSS前一定要先調整好自己的Chip文件夹、《OSS》里面的写片没有过多的组合性可言。一般都是以强大的攻击力尽量压制BOSS、但BOSS血量普遍也不多。所以一百多攻击力的芯片其实算是蛮高的。大家干万不要用《流星洛克人》或者《EXE》之后的作品那种思维方式来看诗《OSS》。

其欠要提醒从《流星各克人》、以下简称(SSR))才开始接触这种类型落戏的玩家,(OSS)里的字段是一个很重要的要素。所谓字段就是每张芯片都有的一个英文字母,比如有一张芯片的字母是A,则把它称作A字段。在战斗的芯片的字母是A,则把它称作A字段。在战斗的芯片可以同时选择,但如果你选择了相同字段的芯片,则不可以再选择字段不同但名字相同的芯片、反之亦然。但有部分芯片是没有

英只"的和或片文有""心任名诗字",片意字的,片意字的进行的方式。



(相当于〈SR〉里的白卡 , 使用起来 非常方便, 所以如何控制你的芯片文件夹 里的芒片字段是一个关乎成败与否的重要 环节。如果学提倡好, 个怎合理就可以 用更多的艺片, 从而给BOSS造成更大的 伤害。

可以减少我们组合PA 所需要的时间,从而减少条BOSS用的时间。但 值得广停的



是,这张心片是直线攻击,而且只会攻击同

直线上的第一个目标,所以使用的时候一定要确保BOSS前面不能有任何障碍物,包括某些BOSS攻击放出来的水柱之类的物体。都会使得你的攻击Miss,切记切记。

最后是关于人物的问题。(OSS)在《洛克人EXE》的基础上加入了流星洛克人,相信他的能力大家也都已经清楚。这里就不对其能力做过多说明。只谈两个需要注意的地方。流星洛克人拥有强大的锁定能力,可以轻松使用许多近距离攻击的芯片。但必须要知道的是。如果在锁定攻击的过程中被BOSS击中,将会有长时间的硬直,并且在硬直期间有可能还会被BOSS的其他攻击击中。所以一定要算准时间,

否则锁定反而会给你杀BOSS的进程拖后 键:之后是关于流星洛克人的盾牌方面,

〈OSS〉里他的盾被大幅弱化了,打开盾牌后并不能引上有防御效果,必须等盾牌完全张升(大概需要0.5秒左右),也就是



用。所以一般情况下不建议大家用盾,对于BOSS的攻击最好是以躲避为主。

BOSSIX击形式解析

好了,关于打BOSS前的准备内容就说到这里,接下采给大家讲讲BOSS的几种真有代表性的攻击方式。本作中BOSS的攻击形式大体可以归为5类,下面就逐一对BOSS的攻击以及应对方式做一个概括性的介绍。

金属。



避开,而自BOSS在发抱时一般都有一段引向不能移动,在躲开攻击后一般都是很好的攻击机会。用一些大范围的攻击芯片就能轻松击中BOSS。

通際型級曲

代表性的BOSS有木头人、彩色人。这



斜向攻击, 掌握这一个破绽躲避起来就容易 多了: 拿木头人的追踪木桩来说, 当木桩位 于你前方一格的位置时, 你只需先向下再向 前移动一下就可以躲开了。

制造障碍物型

代表性BOSS有数字人、木头人。如果BOSS在场地上制造了障碍物,一般都要优先破坏。因为障碍物常常会阻碍你对BOSS本体进行攻击,而且某些障碍物还会爆炸,具有攻击效果。更有甚者还能给BOSS起到回血效果,例如木头人种的苹果树。所以放任障碍物留在场上只会给自己添麻烦。

(OSS) 里障碍物的血質都不多、在攻击力 加满的情况下一个器力攻击足已把障碍物打掉。但这里要特别提醒一下,木头人的苹果 树是40HP,流星洛克人的一个蓄力攻击后必 须再加两个小炮才能完全破坏。

多 危息变量型

代表性BOSS有石头人、木头人。石头



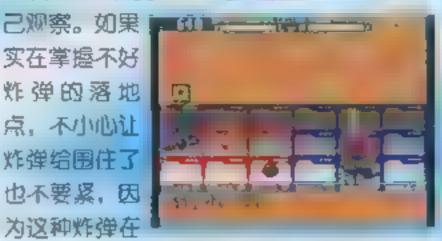
WWW. DURING DOOR KASE

中的地台会有黄色闪烁。很多玩家一看到提 小就会开始紧张,导致到处乱走,其实这样 反而容易被击中, 因为 (OSS) 里的定点攻 五并不是每次都会攻击你所站的那块地台。 所以看到BOSS使用这类型攻击时,一定要 保持冷静,看到自己站的地台上有黄色提示 再躲避, 避免到少乱走导致自己受到不必要 的伤害。

代表性BOSS有火焰人、炸弹人。这两 位BOSS会不时向我方场地上投掷炸弹,炸 弹落在我方场地上后要过一会才爆炸, 但这

构攻击不会提示炸弹的落地点, 只能够罪自

实在掌握不好 炸弹的落地 点,不小心让 炸弹给围住了 也不要紧,因



爆炸前是没有攻击力的,而且也不会阻碍你 的移动,即使你踏过它也不会爆炸,所以只 要我们在炸弹爆炸前移动到一个不会被击中 的位置就可以了。

好了,关于BOSS的攻击形式就说到这 里,看似简短的介绍,其实已经涵盖了大部 分BOSS的超数在里面。当然还有少部分的 BOSS,他们有着自己特殊的攻击模式,最 后我们就具体的3个BOSS来谈谈应对他们的 措施(所有BOSS都是以其V3为例)。

这家伙会长时间躲在"水"下,而且还 有两个伪装的鱼鳍,攻击速度快之余,本体 在冲刺攻击的时候还是无敌的。十分讨厌。

但是不必担 心, 这一个看 似完美的BOSS 也有许多破 绽。鲨鱼人是 水属性的,所 以在字段允许

90

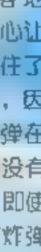


的情况下可以考虑在芯片文件夹里多放电路 性的芯片。平时它虽然潜在了"水"下,但 普通攻击同样可以对其造成伤害,而且在战 4一开始时它必定是位于场地中间的位置。 所以建议一开始就对其本体作出尽量大伤害 的攻击。

本体受到攻击后,它会浮出来放追踪水 柱,应对的方法上面已经介绍过,这里就不 脱了,与此同时我们还可以在躲进其次走 [5] 进行反击。一轮水柱攻击后、它又会"潜 水",这时便不好辨认哪个才是本体了。 但也不要慌, 如果使用流星各克人的话, 选择了可以锁定的工片时就会自动为你锁定 其本体。用处还是很大的。但这里却不建议 直接用锁定攻击,因为这很容易造成你攻击 过程中被其它的鱼鳍击中,得不偿失。在芯 片方面,除了那些范围性和全屏攻击的感片 外, 这里特別推荐スカルマンV3, 它会自动 锁定鲨鱼人的本体,直接对其造成210点伤 害,非常实用。

天生装备了盾的布鲁斯, 攻防合一, 十 分强大。而且它一般只会站在场地最右边, 如果你只真使用远程攻击,全部会被它用盾 防御。但它不会防御那些近距离的攻击,所 、 布置 各党人的锁定在这里就可以大派用场 了。还有就是所有暗转攻击芯片都可以直接 走中它,建议配合自己芯片文件夹型芯片的 字段,把高攻击力的暗转芯片放进去,效果 十分不错。在攻击方面,布鲁斯会使用宽剑 和长三格的剑进行攻击,如果看到它开始蓄 力。证明其准备用宽创进行三连击,等它闪 到面前以后,向后退一格就可以避开了。注 意对方每砍一次都会退回去一下,再过来砍 第二次,一共要砍 次才算结束;如果看到 它闪奇场地的前方,证明其准备用长三格的 章 攻击、这时就需要上或下来回避了。布鲁 **斯森立下的时候是不够防御的,所以在别于** 政王之余、不要忘记找机会攻击。

为这种炸弹在



(3)

即卻人



不愧是 (OSS) 里新加入的BOSS, 攻 击丰富多样,下面我们就来分析一下它的攻 **击模式。时钟人会不时向前方扔出一个旋转** 的指针,这种指针没有追踪效果只会直线攻 击,攻击速度也不快,躲避起来并不难。可 是如果任由它在场上慢慢移动的话,时钟人 很可能再次放出另一个指针,这样积累多了 将对自己的行动和攻击带来诸多不便,所以 在可能的情况下还是将指针破坏吧,每个指 针有60HP,用蓄力攻击破坏起来并不难。战 **斗一开始,敌我双方的场地中间会有一个时** 钟,这可不是单纯的背景,这个时钟会不停 转动,每转90度都会有特殊的攻击出现。首 先是3点时,在你的前方会出现一个小时钟 射出直线攻击的激光,虽然上下移动就可以 躲开,但还必须要小心时钟人的旋转指针攻 击。在保证自己安全的情况下,可以考虑对 时钟人进行攻击。这里提醒一下,有时候会 同时出现两个小时钟,时钟人会从其中一个 时钟里探出头,这时的它不能移动,是很好 的攻击机会。

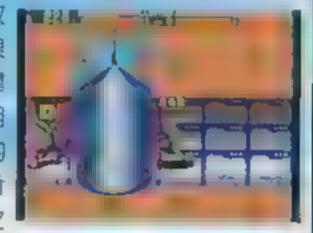
时钟指到6点时,我方场地最后一排会出现(SSR3)里的最终BOSS,这一招主要

是令你不能移动到最后一排,一般来说威胁不大,是很好的进攻时机。但同样要小心指针,和之前一样,有时时钟人也会跑到最后一排去,这时一般很难攻击他,专心回避或破坏指针就可以了。

时钟9点时,小时钟再次出现,并且会召唤出《SSR》的劲敌布莱对我方作田带锁定效果的五连斩,这一招躲避起来要注意,

一定要等布莱出现后再躲,否则如果你事先移动了,布莱还是会在你的前方出现,这样往答易被打中。躲避布莱的同时小心指针,这一阶段建议以躲避为主,不要贸然进攻。最后当时钟指向12点的时候,时钟人会停下来并移动时钟对我方场地的最前两排作出激光攻击。这一招躲避简单,而且由于时钟人在使用这一招时不会继续放出指针,所

以是很好的攻击机会。如果时钟人站得靠后,还可以用流星为人的锁定对其进行近身攻击。之



后时钟将继续转动,依次重复上述的4种攻击模式。

8088所证他一类

好了,到这里笔者的心得也谈得差不多了,在文章的最后附上〈OSS〉里全部

BOSS的所在地,以便大家去挑战。希望大家能在这个游戏里找到更大的乐趣。

	A TOO SHELLE I WATER TO THE
BOSS =	· 疾在世景
犬焰人(ファイアマン)	インターネットも遇到
石头人(スト・シマン)	インタ オット3連到
彩色人(カラードマン)	ウラインターネット5週到
电击人(エレキマン)	ウラインターネット 2週到
炸弾人(サンバーマン)	ウラインターネット7週到
魔术人(マジックマン)	ウラインターネット10週到
法老人(ファラオマン)	通关后。洛克人的级数在70级以上在ウラインターネットB退到
形子人(シャドーマン)	通关后、收集満140张芯片以上在ウラインターネット11遇到
时钟人 (クロックマン)	ウラインターネット9集左手边的那个回席的中间遇到
注。上述BOSS先在该区域關定	位置遇對非行政后,就可以在被医備机遇到其强化版。
数字人(ナンバーマン)	WWW的研究所里和日暮对话
气力人(ガッツマン)	WWW的研究所里和迪卡欧对话
冰冻人(アイスマン	WWW的研究所里和冰川先生对话
木头人 (ウッドマン)	在官庁街和沙罗玛对话
鲨鱼人 シャ クマン)	在官庁街和马少对话
骷髅人(スカルマン)	在デンサンタウン2丁目的古董星里和美智对话
布鲁斯(ブルース)	秋原町热斗家的右上方和炎山对点
佛尔特(フォルテ)	過关后、洛克人的级数在70级以上并且抄集情178张弘に転前ウラインプーミット12時間
	遇到



m:::

....

東的是《PSI-2》 中所有武器的道详 與所有武器的道详 與研究。武器不仅 有着收集的乐器。 直接一步提升。职 宣表,步程升。职 宣表,安据十步编化 的基础之上。结例 定样的武器,选择 定样的武器,选择 是为政器直接更任 身的必需知识。

. 机子 4.1.1



李约之事 诗带原

1111

.....

武器装备位置及对应能力加减。

52 1	防御力 精神力
単数 ターケル	回過力
快声 ストド	回避力
選品者 タナルセイム	精神力
校长 " " *	四組力下降
双手套 4 6	包建力
原料 。 《 中州	砂能力
双手爪 (为次	ECKEN
生物 イチャ	20 10 16
高级统一 4 多水	回避力下降
4€ 4° 9 1° 9; 1°4	排伸力
福煙地 ケレメート	迎避力下降
有半線 二 4 6	回避力下降
双子枪 1 下升	回視力
双手被 4 ト	影彻力 精神力
単手会 もく)	无
Q160 Y * -	商中力
 菓子瓜 うロ	攻击力
₩ f ^ 7	表击力
77 45 44	ESSE
並 手柱 / ト	核神力
電手舱 トセン	命中力
十字弓 マゴエイヴ	命中力下降 回
	避力上升
拉刃 マト	法击力
#P.M. # A	无
射兵器 こうトゥ・ラー	攻击力
職品誌 さんか ケ	祭御力
精辦 、 ルト	预都力



打击系引

打击系武器。近距离水击为主,传声如一笔下的数点。但因为是近距离作战,危险性也要大得多。 无论是通常攻击还是技能攻击,武器的伤害都和以五力有关。但命中力关系到攻击时是否命中,和攻击 力同样重要。此外。打击系武器只有晋使用技能发生的人会对一个呼一病常反击,但不得耗。而且应发 动及时攻击时还会使660宣复墨塔加,不像车击系和由于各战器与存移学出现PP不足的问题。

323

打击系武器种类相当丰富,远近轻重快楼各种攻击类型。且是全,甚至还有《刀这种可以远程攻击的武器。不管性么种类的武器,按一键的语常双重就是一段一元一键的技能攻击,则根据技能的等级来决定攻击火数,最大也是了段攻击。

打击系武器的技能不仅种类丰富。而且攻击责任也极其华丽,根据技能特性的不同。可以分为以下几个种类。

长何小山

グラントクラッシャ・

连上型技能 全1段

グラビティノレイク

强击型技能,全3段

スピーング ルイク

前方型技能,全3段

28.100

トルネドフレイク

圆周型技能,全3段

學會的攻击动作非常快、攻击力也并不低。 在至至全个條的對百經大的伊热。明黃常攻主和 fhits. 而技能攻击的hits数更高。全中后的威力 极其可观、攻击动作也极其华丽。但是、拳管的 身上是所有武器主意短的。攻击范围和其他武器 程序也比较, 巨星机解物单独才是需重要的 及时防御和及时反击也处不可少。

ボッガ・ダンガ

连击型技能、全3段

ボッガ・ズッバ

前方型技能,全1段



イック・ヒック

强击型技能,全3段

ボッガ・ランバ

突进型技能,全3段

ボッガ・ロバッド

圆周里技能,全3段

KA CKET

长矛的攻击力和攻击身复杂或不错, 成出为 式以突刺为生, 虽然射程不够知。何次主节国度 在角限, 不善易攻击争而重的险物, 这点类要多 加注意, 将能攻于虽然有等拥长矛的遗传, 但依 然足以前方攻击为主, 惟一大笔围灰玉的意志集 技能出招速度又太慢, 尽要不要被怪物知到

トゥース・ダッガズ

连击型技能、全3段

....

ho. L. Itivk

强击型技能,全3段

ドゥ・ス・マジャ・ラ

前方型技能,全3段

ドゥース・ロバッド

圆周型技能,全3段

NATE OF THE PERSON

双头求的发击速度快,hits数多、3段通常攻于前有Phits、是標準主数的理想武器。虽然武器 发工方看以一般,但高hits数弥补了单次伤害的不 是一种长矛岭岭梯板,双头矛对侧面的攻击范围 不小,但正能方的射程就比较短,需要尽量贴近 移物与重攻于

スパイラルダンス

连击型技术, 全3段

アスソリ 1-トダンス

强击型技能。全3段

トルネドダンス

前方型技能,全1段

サイクロンダンス

突进型技能、全1段





グラビティダンス

胭屑型技能 全3段

....

战斧攻击速度慢、攻击范围了,武器本乌命中力也比较低、缺点非常多,却有全贯署空毒为出绝的攻击力。这就是选择它的理由,最后从用及时攻击。及时反王和连告系统。可以知战斧的威力发挥到极致。而战斧本乌的高汉王力在另可一些高精制的怪物时也有根大桥势。

アンガ・クルッダ

连击型技能,全2段

アンバ・レッダ

** *

....

强击型技制,全3段

アンガ・ドゥガレガ

府方型技能,全3段



アンガ・ジャフロッガ

周周型技能,全1段

WEEM

双手到的农力范围 政主速度利尔比较高无当不错 3段通常数于有新 ts 军机上威力大 n ho数高的技能攻击,是近战职业的重视武器。如果要说弱中的话,即就是双军全技能对PP岩铁等中较高,使用技能 防御或紧急固定时,没占据耗尽PP信。

スノレンダ-クラッシュ

连击型技能,全3段

.....

アサルトクラッシュ

强击型技能,全3段

クロスハリケーン

前方型技能、全3段

ノレ・ド デストラクション

突进型技能,全3段

フイジングクラッシュ

浮空节技能、全3段



WHIST SEEDING

水域的的成击力侵域,攻的知事也非常小。 伊敦士康宴饮 上 15数例 2段通常攻击就有 15、用来概定已数是再治适不过。另外,双短 13武器的全力和比较高 技能攻击的命中深修 且也依認定 实际中国演出的力力不见其他武器 366。

モウスセイレンザン

连击型技能,全3段

レンガチュウジンショウ

强击型技能,全3段

ソウシンランスショウ

闸方型技能,全2段

レンカイスヨウザン

则周型技能,全3段

ヒショウジンレンザン

浮空型技能,全3段

双手爪员会

双手爪的攻击范围比较小,攻击速度也不如 攀套和双短剑,但攻击力却比这些武器高一些。 甚至超过了双手剑。3段通常攻击有60)ts之多、 武器和技能的攻击力也比较高、只要能贴近目标,伤害输出就绝对有保障。

スクウレンセンガ

连击型技能,全3段

レンザンセイダンガ

强击型技能,全3段



チュウエイジトツシン

前方型技能,全3段

ソウガチョウセッカ

突击型技能,全1段

レンザンセンショウガ

伊空型技术,全3段

A STATE OF THE STA

单手動的性能比较均衡,攻击力、攻击速度和 范围都不出彩,但至少也都是平均水准。3段通常 攻击只有3hits,不过单手剑毕竟只是右手武器。 和其它左手武器的搭配才是更重要的。一般来说左 手武器会选择射击系武器,装备盾的话反倒不如装 备双手武器,不过若能熟练掌握及时防御的话。盾 建也不失为一个好选择。

グラビティストライク

连击型技能,全2段

スピニングストライク

强击型技解,全2段

梦幻之星 携带匠

インフィニットスト・ム

前方型技能, 全2段

ライジングストライク

浮空型技能, 全2段

和双短的相比。或主要数有加下降,但数1万更高。而且高命中力的特中同样中留了下来。于导及上元重依然不信,如此通常成15元而40 ts. 不过有在手武器的铺即。哪年主数并没有什么下野。至于武器可以考虑配金别在此的,引15元武器,另17个单纯争时程的不足。

ステンションレンザン

连击型技施、全2段

ヒカイショウハザン

强击型技能、全2段

シソクテンカイザン

前方型技能,全2段

シュンスショウレンザン

浮空型技能,全2段



样手爪沙山

等手工的农压力在单手武器中是最高的 政志定号 写为"安军"的农压力在单手武器中是最高的 政志之是和双手,在"在"。不过第千八可以给配在手式器,个人认为原母是单手武器里要好用的,先用政定的在手武器来接连主数,再换成第十八元成最后一千一年手里的攻击力几乎可以与长矛媲美,这是指力造得的。

ショウセントツザンガ

强击型技能,全2段

センデンカンザンガ

前方學技權,全2段

ショウソウレツザンガ

突进型技能,全2段

スクウサイエンザン

测周型技能,全2段

TEA WARREN

號子的攻击力和发击速度都非常不理想,但是 沒手等零件常大。又有可知的命中力能成,在清理 大抵經韌可非常好用。高血鞭子武器大多都具有附 等效果。多是企價并不仅仅体现在伤害方面。虽然 麵子的实故小值很多,但相信还是有不少人纯粹是 为了所谓的严重压才选择鞭子的,用鞭子抽打怪物 似乎要此用買款、用魔虫轰的乐趣高得多……。

ヴィヴィ・ダンガ

逢击型技能,全2段

ヴィッシ・グルッダ

團周型技能,全2段

ヴィヴィ・テッサ

强击型技能,全1段

T. J. Carpental

《刀的双手力机及于逐度元志机》般的行了系武器相比。但身程制度颤动系的、几乎可以机射击系式路相媲美。《刀墨舞和即主系武器国家心理》但不多是一定将并严控和客户就主,佈住和今中力也无关,通常发击也不是消耗压力、机理。由武器是是有多是因为的。《刀齿划》和"真无法礼别"主武器相任,但发射的维力解有更勇效等。可"人"与气度主要个中枢。这点要名"利用

チョウトウカンツウシン

逐击型技能,全2段

レツザンソウビシン

前方型技能,全2段

チッキキョレンジン

强击型技能,全2段

レックウチョウビジン

突进型技能,全2段



射击系

身子多武器的利益也极其丰富。下以有最了年度主命性域。不为量了一一投刀。即导器这类颇具特性的时代武器。使用的感觉数据不足。每十五年3月,10年11年7日。伊一以签备各种改变的学数丰物性的武器3年。以外于有量可读与第二十四个基本的主义。10年12年3月,还可以使用更为强大的主义等力的主

射土多进程的技能是由来证价值是或主制。有主义产业、企价的自己的企身性和成了中户消耗这4大类。此外、包赖武术子有各部的有价均匀均能,就要无证然不同。我们于多武术一样,每次分能可可装备一个技能,可以由主要技术或争的分解,自然军力上有效。4多年基本的规则。

が他(ラインル)

報學本的射出系式器、創程之 从出机仓中 较高 能够生但予學有能用 农主要等 等 蓋 乃射到时不仅能提升力器、自己也可以用的成品 多个同样,但蓋力時间也较好 变要主意为是中 枪门以进行的机。在私在机工能离为能力是非常 有用的 在主视角射生好物操作用地步停用紧急 因起了便的态。

ハワ・シュート



セイスショート

バスタ-シュート

バラタ・バウガ

ハラダ・ヒッガ

バラタ・ロンガ

バラタ・セイガ

バラタ・マガ



长月山水水

大马虽然是明玉系武器,却提供法主力加强。在实也是实玉主力和命中力时决定的。不要了看从马亚性能,一万亩它的法的力量的高。是是这了生产的发生力。另一声重射程序并绝更远,直直有最近发展,双重速度也不是步枪慢。一个手手不发点。使用去术元程攻击的伤害要比长高不少,但别是一次进一户消耗和主视角瞄准与新型于去和长三种比一长马依然是可靠的远程表面,使用大力,是是中心的企业的

リキセイソウ

キュウセイソウ

チョウセイソウ

ユウセイソウ

ゾクセイゾウ

梅德德的攻击力比步枪略高一些,但攻速却差得多。也不具备主视角瞄准功能,不过,榴弹炮的特色是有差围伤害。无论对付扎堆的杂兵还是有多个次主判定的大型经物时都能发挥出很大的作用,蓄力射击。的威力要是惊人。不过,榴弹炮虽然射得不要下,但与秦炎有主观角强度。在时候关于节重伤害、不如当作品距离武器采用

ボンマ・パウガ

ボンマ・ヒッガ

ボンマ・ロンガ

ボンマ・セイガ

ボンマ・バンカ



バワ・スリズム

ヒットフリズム

ロングレンシ ノリスム

セイススリズム

Wards Orchande

《手枪的攻击刀刑引行》是中等水程。但或主要使得快。实际产生现在一个一整工力之处都是 了 16、很容易和深度出版。从于他在了过度高,是 到效果非常好。在是距离时又在主调任的在实验 各方面表现都设定定。由于从出速度失,从手枪的 PP消耗也是很绝人的。最好能够是其些的红土多世 被火学或F,是轰的时间。



パワ・バレット

ヒットハレット

ロンクレンジハレット

セイスバレット

「レメンタルバレット

A PAR CONTEXT

成也有語言子以幸相。但因为及康慢。实际 在主要。1.1. 第三77年時 其中属性基本和双手均相 方。2. 是等人差解成立的形。為耗語音。但然在 生世縣 等于产生要起来的导類即作用 帮助有手 近别了系统法士杀武器和第八章正数,并且和用主视 全时于产能平次于一些空中的移物。

ハワショット

ヒットショット

LA SER A STATE SHARE THE TAXABLE

十字写

十字与可以他为在手放的嚴重地 致于几人有 得到便 與 他与有主机器助物 但随着严密被欺 等级的起源,一次不成及别。一 反子童。本篇而明 主 最大佛教等何。从此母子号,后然产叶无全世 为图之是最高的。在属章地不为一定 于子,原工 陈文辉有军通常里 在青叶或炒吃每次叶做写道: 使力的作用。

ヤック・ハウカ

アック・ヒッカ

ヤック・ロンガ

アック・セイカ

アック・サッケンカ

每刃也是法凡用的是样式器 你黑品去了不会即为中央 因外武器的或为 全中的双速并不简 出色 不过一次可以发射,又不单,成都没事等或的提升还可以增加到1岁 而且有力。是是第一个大车子武器来说,这些理符件错了。从为支持中央部署的意义也就不大了。惟一本点就是我,会对去自杀技能给PP值 这只能费玩家来人为弥补

リキセイシキ

‡ 1ウセイシ‡

エレメンタルショット

チョウセイシキ

1ウセイシキ

ソクセイシキ

Fig. (cr. s.r.s)

ハワーフィーハー

ヒットノイーハー

ロンクレンシフィーバー

レイフフィーバー

メセタフィーバー



制等器的各项性率都无法和其它制力武器相比。不是它的缺乏是可以告诉制造、既不需要人为控制。也不会严酷户户、威力由法制可检查性力决定。原管外导线部是现代生活得有限。但特定性常稳定、不管的但是正在攻击冰堤移动,航导器和会不停地误击。对于法令来说、跨温去术的可感就可以撤明导路采纳补。

射导器没有对应的武器技能。



法击系。

及主系武器本身设有取击能力、等要基备各种去出系技能 也就是去术 才能够发挥作用,去主系武器的去击力越普,去术的或者也可以说 以外,去木不存至命中军的概念 她以去击系武器也不需要者等命中力方面的数值 本作 中,无以是 键 "是"键的 去术 只要是同一去术,就可以连续使用一欠 的调速发比单发射快快等 魔与神野外 员业在 键的 去术依然可以增加连击数,只不过去术的唱速复加加低于扩手系武器利息主名武器的力量速度、聚连上部的激素并不好。

去水系武器的和炎不多,只有双手权一位手权机魔"略一样。它们的图别主要本现在能力和去术的 原建盟上。丰富多新的去水技能才是真正的不幸,每了各种不可数果的方主去水成外,辅助去水的科类 也相当多一地家可以根据多要来自由身是各种专术、辩道——实于通过自身的双栖去语。法主系武器的 腐性和更重大术的属性相同可一去术的数素还具有多量研。

双手技中的

在三科式主条武器中点毛力成为主转,至自 可以 尔灵等1个式术技能 作式术的价值类型的 电影搬的。作为从手武器、不同防部。使大产法 与 这种的法件有时候代选择"原境"但手权"的 "能来自体。

表与力戶有双手权的一举专名,一次分能装 學1个表末時間。但古宋於監認問要比双手模較得 多、查旦还需由在手底器的級額查蓋,可以选择 即為爭誘來學常加至主物,或者變於牌來促近的 身交全。



法主力只有电手权一举左右,也就是相当于专手权的高元之一。一次也能转备。广志术技能。虽然去术的唱建度属快。但不能够去术门连手。在改善方意气力设备什么个值。你不知赞予辅助去术。一些发挥左手武器的辅助本色。

礼如我最高一种自由于少药举风 各种年高年为下了走到 自己立之药 有了头脑的在前对各种成本的在黑色有甲腺的造台 根据中有民妇立这制作用和自己的外儿 走餐 计中最优先安全 我 电子主发电 医各种二种多次原气物学 经准可上降表现表示 人名 计积积分 医苔类状态疗题 和打在多点的故不是知 医不致衰弱者性充生不平 可以分为以下 名



原地地面

上国性差末 大概整金术 7 7 F I 高 飞弹型 医几三米医療伤 7 1 0 华军高 飞舞车 能击倒盖棒 互 足凡军附加混乱 · ラマイエ 中事 4 - 7 - 4 定位型 使击剧目除 月 定几至时生感失 2 定位型 一定几章附加混乱 マム ワセイエ 任 短射型 暗雷倒耳标 且 定几至年生特许 中事 極射型 一定几率附加中期 本 圆围划 最去到自标。且一定几至胜正统等 キャデ 高 国馬亞 定几车附加设乱 78 无 辅助型 提赛已方攻击力和老韦力 中等 蜂虾形 能浮空。且一定几率朔加麻痹 · 11 -辅助型 潜艇敌方攻击力和会击力 此時智濃深 多個性液液 中等 飞弹等 医尺率附加降战 低 飞楼电 贯着如果 且一定「基本包头结 4 .. 4 = 非常低 咬射型 一定几定附加脉斑 定位型 调新原则图 且 至"车即发来结 中等 2.0 轴动型 海岸军官 无 海斯型 哈思图目标 且 定几率对车系统 低 场影型 使己方回复异常状态 高 開新型 哈德倒目縣 且一定几至对加索德 精黑性液液 P : 補助型 提高已方际使力 回避力和调整力 无 **原用** 辅助型 经低盈穷防御力 国超为和研查力 12 1 中等 飞弹型 貫通效果 且一定几年附加縣梁 医黑性造术 下 月五十 定停型 一定几黑附加中期 2 中山 十年年 中等 吟如生 一定几率附加中县 低 医神聖 黄鹂如非 法一车利回紧阻 ス イギ Д, 即用你 使用者剩余HP这少融力应高 8, 定点型 能學室 且一定几率附加越地 且一定几年附加情想状态、影 門構學 一是是美俚的复数 术呼越少攻击力超高 卢禄飞 经击倒过额 且一定几军的工能用 **测果型 能吸收HP 特性接徵可以提长** 非常低 14 2

直牌系

原牌系武器只有 神、ルセマピ 卑し ルト 、デビキャイ(よ)、まち世色乳は草、而且在成功使用 明は防御时、可以发い 「よくす ゆしいないほか?」、多定され 星の二次キカ 高属性的層牌可以 足成公司的反主任内 化学 はっちょうちょうディー 生まれます。特、石造資品時刊 光無为它的性能 なび

	INVESTIGATION OF THE PROPERTY
 -	 The second secon

	域因其行		2860	THE STATE OF THE S	
AND RESIDENCE		· ·	ftu t r	女相(うすた前介達計)	3137 0412
AL PERSONS			₹	男パーツ (うすた育介设计)	3137 0413
			- 1 to 2 F	女パーツ (うすた原介设计)	3137 0414
			18 % H1 2-	战等(武井宏之设计)	8046 2730
			5 4 5	罗翰(武井宏之设计)	B046 2731
			- 1 k	图 武芸宏之设计)	8046 2732
			4 F N 4	双丁杖 医双侧大部设计	7591 5490
- Edit			* T + T	女服 医改维大组设计	7591 559
1 " 1 9 " 42	位于社	. 57 94 1B	. * 4 7 + 7	女 矢吹雕太明设计	7591 5592
P * * * * * * * * * * * * * * * * * * *	长矛	5473 6 55	e c	泰 및	1379 5360
1	業非	820 1 196	P. Tale To	表具	988 0706
1647 24 76	福件	, 99 725	#中 子1年 A	#IL	1998 1722
* 7 .	+6+10	8982 -92	世界学名でき で	定 其	1994 1014
t hà m	长矛	694 10 5	龙 "李"	本 具	1987 0111
F , 1 4	下睑	256 4495	各年濃 *** **	本 具	1996 0327
0.000	奉告	3889 2394	16 F x F F 4	数半笔	8876 3724
_ + + + 4	學者	22 5 2984	7 . 11 . 7 . A	新美糖	1799 B46
F -	化茅 计基础设计	5950 2540	£ - 4 4	双手枪	4631 5509
5 5 5 4 W	女曜 さちしゅう	59 (7) 254	中高 ケトルス	女師	3955 3421
ラブリ ヘフェル	文 27 思生。主	58% 2542	相景 しょせ	女	3955 5422
White are	单手架 条件启制设计	FS. 40	* 552	单千克.	392 6748
7344 9 (N	男服 海井尼文设计	5912.2.4	* * \$ \$ \$ \$ * *	设事 章	3932 4 87
7547 964	女服 医井尼夫氏片	FG 2 2 42	* 58 7 7.	长铁	3976 1638
7942 9 (H	朝 标并启来设计	59 z 2*43	* * \$ * * F	新手杖	3914 7856
7 12 9 (4	女 泰希恩夫妻。	59 ± 2 44	工 牙 7 工号	素具	8739 1935
流动在 化四糖	學名 藤南党政会	5753 560	+ = * X	異弦	3764 3361
7 - 7 - 7 - 7	更服 藤原龙波兰	57-3 56	4 = 5 X	男	3254 3352
79. 5 mm / /	更	5753 562	7= 2 = +	女照	2399 2211
吃時度	毎年 より有か及け	3 41 04 0	4 = 4	×	2399 2 12
14, 2 7.	無限 また有今後 も	3 7 94	13 7 .0	5 권	1975 3725
Hamilton Hamilton					



和名前所水诺的一样 进入小组果然在法国时间, 1月15日放出 15 50GEN D3和 50GEN C两个新系统 可惜的是 由于技术上的原因 一些循节里所说的新功能还是未能实现, 不过对于许多就承来说, 新系统可以运行许多之前不能犯的 地巴经及够了吧。好, 下面还是让我们来看一下最近的拿机市为了有吧 (四国经验) 图像

章度了 不反為这是 查 前期和或者 等 的 网络连手等 1 F 和 ,以 Y 格里州为主上第 了、年度等了是特别之事 。 起12月上旬的数数 文下物。

来的外路非常野人,是些事中的领的在新领与的股份,你是你在将第上水子。为一麻家。大利一家也分别,在军程学、作为一定系统,将销的铁品价格会通常上场。据军者与三氏扩充政外场会。直继待到元司和下年和李克一种外货的重要发金国范明。对于安全不是并且有点支部和的朋友。建议中要相中产品介绍不是太智慧的活力。可持可整定要的原友建议到九马心下自和仅有的一周低,哪再出手。

首先来总是JP的时情。受大家的主的对望与 PSP 80在无利好极解消息刺激的特况下也能依靠 上涨到了黑色1400元、白色 500元 200 多数 操色的脱销后。聚色条当即宣传全直的多型。基 使用的张介之星。白色、板个写达1400元。跟着就 是本用的张介之星。白色、板个写达1400元。现着就 影响。银色根1305。比起上旬也有15张。和素的 的4000型一样,v3年板的210型银色、彩色系 全线缺货,剩下型础两色的影板黑色110元。白 色1055元。虽然跟随张介在风情张了一下,对此 100型还是有一定的价格优势,对距离无特利要 求的职友可以购买多型号。

对于接下来元旦期间(P市情等者是这样与析的,先来说说PSP go. 由于商家前段計画压约 货还没来得及消化,加之市田效应引来的涨价风 要,成本进位。经验不过得缘太久。允严问题结束是会 第一项。自一型的时间是手部体型中介,目前 的一门。自商家即作成份。本周思考证,大仓补给。到 自己是上下调,介的乃合理价值。一口平在系由手助 第二四代,市场的需求是已经积厚本一定的水平。 思述是一个一个格样等仍不合于源。各位声类的仍然的 是发表。之间是理查面。不具是主色系中热组的信 种种结构。对于,主地的。一个数。现在这些存货过去 "一、成就不会每定量的补充了,对应机能有购买最可 的一类是种类种用。而对于头稍等与的肥大能看还是 和与表达一类。一类吧。

能通義。F發作的风潮。任务常机也是一片外声 具中数型量"DSI LL价格小涨到1670元,不是大多者。还是可以上手的一位。NCS 黑色报124、工 是三极125元 经免报"加工、水器 白色板",一定,转取,完全色至极"加工、水器 白色板等更是有变漆。连上烧录卡外送主机贴和保护外壳不是。而20个格极具性价比。





新年中华,PSP 31 萬 色的个格开始寿车说高二大人 民群众,从之前的10 元一直 涨到1280元左右,而用电子 5 05以上版本至机依然破解两

难,所以在寿节之前价格肯定还会继续上涨。从市场实际的需求基本看,PSP已经没有了前两年的增加强势。 广面是产品推广是程中不可避免的土地了 定程度的饱和,另一产面 作为PSP需要群体一部分的数码产品消费者(斯区别于传统重家的游戏者)将更多的注意力转移到了军集 phore 于

PSP 2001、以主极 最早的 些存金电子 介格的优势 全套1400元左石,同样配件的简色 PSP-8000要贵上100元 被与场迹 并消化。乐 测估计等到工用份春节的引度就很难再实到全新的 PSP 2000了,加上最新的自制或解释使已经,以

電景运行(梦知之星 携带版)、(大影忍者) 〈喜述为高达 NEXT PLUS〉等執门游戏、有意 陈英的玩家就事本宜起了、尤其对于经济上已经独 、新上班族来说。

在名。帝婦長馬也强实一般一夜机型的推出本來就在為近日看我是的對於性一日本老龄化加剧,任天堂以大戶署搭载实用软件继续"蓝海战略"对于海家未说不但沒有什么吸引力,而且大屏幕带来的重重市場率问题也让不少"写轮眼一族"的玩家領有機群。你是NCS終于有神遊版面市。1300元左右的价格包括主机和一盘正版的任天狗,但是和NOSL树代相同的是主机款色暂时较为单一,而且价格上也比之水货偏高,抗家可视自身实际情况作出判断



FS1(最終知復x)的 发生给今青的事が行业事業不 ラ人气 再加上計画学品和元 毎馬大力円、电流告級設置 1 了起来。最近 言 到、73主板

的PSP 2000主机价格等等容许,不可能到严重缺 後。从确家处了解例,全新的《主教的PSP 1 (里面,照任我就选择价格最高。报价是1 一元,几 乎接近于PSP 3001至色的。终了 EI绝 蓝色 大组色和紫色报 是 经元,标译包有混件离了 主机价格是10 J元 一向责年轻女孩是棒的物色而 场已经没有全别机器了。而《主教的PSF 1)。 助色各全,广格也相对便真、报价在400元左右, 翻新主机质量设有保证,严家在购买的还得名等 注意 PSF 3000主机价格小涨、除了白色依然是 "元分、其件简色都有硬的涨幅,其中黑色价报 介 81、银色被1 左右、绿色和银色板1430、深 盖积红色板价1580。PSP go主机一直处于低迷状 5、6 格也没太大的变动,两种颜色都是1680元。

Committee of the last of the l

任民学师。直都是皮满不惊,NDS、主机价格 相定。韩敬王机报价是不过元。NDS 面,默色和印色主机价格跨走。仍然是1280元,大红色仍然居岛 作物是14 元,其他的简单机器选择紧张,价格在 三元左右,军数主章的是,近期主机价格不稳 定,玩客气着在时机出手。

於禄了一年 年底也定时候雖松轻松、趁着 近"汽在まつ 好好社府 下游戏时间吧。最后也 在夕里玩大家九日铁底。



各地位的資訊及周边价格

本和方域。描为大家交出各地举机及制造参考价格。以下所有参考价格中,单位为立、本籍所引作格都为单机价格。各地价格有差异属于正常。因此以下价格仅供参考之用。最后,乌冬向所有提供作格信息的引发、致谢。更多商品价格信息清登港 eve up电玩商城(http://asp levelup.cn/mall/)查询。

١	城市	集供者		(3000 <u>m</u>)	(2000 <u>M</u>)	DCI	NGO	ADB:	NDE:	MED (18G)	MSD (SG)
, [广东广州	沈朗	(630	195	1000		770	1230	1670	260 HG,	110 HG)
1	广东深圳	久圣电玩	1630	1250	_	1070	850	1250	1650	250 (Mk2)	150 (HG)
	北京	绿州电玩	1550	1 260	1150	800	790	1 የዳር	1600	290	1 70
	陕西西安	快乐多电玩	1680	190	1130	980	780	1260	1580	260 HG)	160 HG)
	福建區。门	快乐多电玩	1650	270	1120		850	1100	1650	280 [HG]	170 (HG)
Ī	浙江杭州	工城博品电玩	1700	1200	1450		1000	1250	1750	250	140
	山西太原	逸豪电玩	1680	1250	1100		900	1250	1650	320	180
	安徽台吧	顶点电玩	1550	1200	1100	lagr	5DC	1150	p(C)	2.0	120
	哈尔宴	獲星电玩	1560	1100	800	I KCK	50	11 a)	510	2 ()	120



PSP电脑视频输出连接线

品名: USB Grabber DM231C

种类: 连接线出品: 未知

对应机种: PSP-2000/PSP-3000

官方价格 未知

泰巴··方推出的心烦和,代。例代的这个,从前 点接住呢。如果作身上与有主观。只有一种形成。由 「ALLE接近」、特別的 知は连接近、特別的 ※個APSP 日館商 PO 質し気量で高区

5 另 来に普加了に主持承収益、井田接口也変为 よめ、可以直接多入年期的にお接口。在即隔端、用户 以主は可能的本来受力降級。产品支持2 0接口、解 等以をデジアラキを見する際、同様不错。



Y

《小小大星球》套装

品名: Little Big Planet Stater Pack

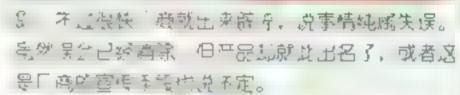
种类:套装

出品: Accessories4Technology

对应机种: PSP-1000/PSP-2000/PSP-3000/PSP go

宫方价格: 未知

Accessoresdiechn R,至此节前发布了以 (),大量は)为主题的套装产品 里面包珠子保 所包 除電还有點紙。每句桌用了翻手设计,上盖 UEI有等媒人物的Logo 在厂商资布的广告上图 斯 本套表不恢复并于 已经发售的PTF机型。 是近年于HSP 4 及支写产品 的成为各 大键体争相报道的扩展,更有人以及为依据 推入HSP 4 将于在





NDSi音箱

品名: NDS: LL Bag

种类: 音箱 出品· Date!

对应机种 NDSi

官方价格: 3990日元

仅仅靠NOS 那两。模型是没法就得电好的高 系效果的。这款NOS 专用普通可以让个系统严重 有临场感。音箱采用了包裹式设计,你一次多整个



N、S·主和新尔进会、不过这样手感会打些折扣。 音程的背景还为摄像头留了。孔、不会耽误你拍 强。将高籍上盖合定,就要或了一个小箱子、可 以一步中,有。 正是图来一将小人,到一心东东 体型和NDSI LL有一拼响。

www.piumbook.cn



PSP go软皮革包

>>>>>

品名: PSP go用ソフトレザーケース

种类 保护包

出品 カンタ モン

对应机种: PSP go

官方价格: 1140日元

喜欢简明的朋友注意了 这种FUP 8 保护包商定会适合你、包包整本来用了 类似钱夹的翻篮式设计 将PSP A 套片 以后,游戏 充电针都不用拿去来 包包

內部为發展材料。第上軍暴委伤害。包包还采用了 磁拍设计。可以将上盖和各軍事事出設在一起 包包的另一份如是是是原所有透明的實際。10日,20 80的外形子好相符。可以将利用事事事的存在享俸。



上,又样进行操作的 不用相 , 作时 不用相 , 引 。 机身冲器 子





3

NDSi LL3D阿包

品名: 3DメッシュカバーDS: LL

种类:保护包

出品: キーズファクトリー

对应机种: NDSi LL 官方价格: 1280日元

这称NDS、LL的包含,了是智力任夫丁克及的意。 包包主要采用了EVA材料,能够可能停止,可以飞好 地将NDS LL保护起来。外部有一条,上面门卷。 LL的Logo,很是群目。另外侧立过有。等,可以外 下触控笔、SD卡、游戏卡片等配件





W NDSi LL软包

7333337

品名: ソフトボーチLL

种类 保护包

出品: ケムテク

对应机种: NDSi LL 官方价格: 735日元

除了上面介绍的严品,这款NO。 是保护包也不错减。包包整体设计简洁 外面采用了它龙杨质,比较耐磨。内意、采用了软制材料 可以防止机器板发伤,并且不会起至。依靠的内部还设计了预整线上户和触控等的心置。非常内心。







PSPARE IN

學果公司方即的亦作。 如为重要打造的APP 1000数件页点取得了复次的成形 现在APP 1000年收益的软件 數量聚株工作方外,有这具数特色有磷酸 据APP 1000的调查 华泉从APP 1000年收益的成 基础2亿长年 李华斯达到25年次达至 张泉縣 1000 2000亿数或为全种成物的有点模式 从不得违索定 各种学会用命令的政策 医再看音乐说100数件必有作法的表示最新地区

THE THE RESIDENCE SEEDINGS OF THE STREET, SANDERS OF THE SANDERS OF THE

5.50GEN D3旅沿

5EN后年其件又有新版本權的別。ECPE、开发了起于1.月十日版上,5 >EN E 自告手件,并于17日就出了5 5 EN E 的嚴格縣 遗性修正了 vSH菜单的错误,能够正常真取近代嗪 5的内容。解决了存档提坏的问题,提升了游戏语行词,严辱



家取速度。另外、POPGEN还宣布全新的 Rishe CURR 海维出 而 N EN CX支持新版IRishe,

DayViewer新版公开

的错误,解决了12、时制显示错误的问题。修正了,其他属件共存的问题、重写了设置代码。无人了对,n chae的支持,大部分字符能正常显示了,解决了声音无法正常引导的问题。 Dav vewer可以在PSP上显示更丰富的日期内容 通过Tay vewer conf g txt 文件 可以更为是可以通

PSPdisp新版放出

التراج أراج المراجع المراجع

PSP上的每丁软件PGFaso于、"1、"下野土、4版 新版化入了交待从na...s relix的从r.SB驱动程序,适用范围更加"之,以前的上tab驱动仍后保留。加入了新的最高模式、可以运行于Andta vsa以及最新产业na...s 操作系统之上,可以正常使用软件看证、不是需要Stereomx、What vsa hear程件,提升了SB传统速率 能够以ra FPL的前季传输 图



様見基不温、在 でお換え下ゴル 更次で、PMでよ 更要、能を了す 作場を 更 ゴ ルゴ気料人を地 よれかを総施

AND DESCRIPTION OF THE PROPERTY OF THE PROPERT

证,在是标子结的。"候,可以是被保护等人,增加是EA Mows游人"。向设置

etula patforms,程序会生成电脑院的服务解析序,和PSP底软件。启动服务器程序后,在PSP上海内软件。PSP开幕上会显了同电脑显示解一样的氢氢。我们可以直接对电脑进行操作,等同于PLP受成了另一块电脑显示用。

Land day and the state of the s

LuaPlayer Euphoria新版推出

FIREDLUA高高斯解釋原LuaPrayer-uprizing Phase Biological Phase Biological Phase Biological Phase Biological Phase Biological Phase Biological Biologi



Lua MP3新版公开

中户上的音水桶包名。A Merifical 上的 出现 10 %,新版計除了主导。其用而分比的形式 显示电准和整,使加清晰,可以为一整个之标棒中的数据。在选项中可以改变有效主要。是一门以启动或等用户户有种,将户下额定则,户户原源全面或多用,可以删除列表中的音乐。当高于文件中不思艺术家。专辑、摩蒂名等信息时,以前版本也不会是不为"Linkharwa",当前版本也不会是工为任何信息。当中指军摩德于6本时,会发出警

生、複計用中及附至中 对裁查文件进行了整合。 性除了无用的数数文件、改进了部分代码。

Sean Kingston Fire Butning mp3

D Freasaent

《d.d.a.d》

还记得了上那个平面的(云路模字)蓝线。如相信很多人就是从它来认识PAC的吧。PS-上有物相似的自制游戏(q q a d) 最新想是"用15日放出的V0 1版。新版支持推变选择,有准 中、易种难度 可以更数等等的颜色。由于还是初级、游戏十分简单,没有对手模车出现,如果玩家操物的等车痛高道路撞到路边,则游戏结束。





NDS THERE





Wee Basic新版设施

NDS上的Basic语言编译等 Nee Basic于近日放出 VO 81版。新版加入了更 多的色彩线条,改变了文件列表中选择方

式,加入了新的精灵功能、增加了新的精灵功能、增加了标题;修复了小多数。目前从ee Bas c可以使用的数量。是多多,包括线蓝色等都可以是不多。逐为方面则可以使用asin,acos、

THEFT





atan sin等数学函数进行计算。运行 Wee Basic后、按X键读取文件、按Y键 保存文件、按A或START键运行程序。 Wee Basic提供了虚拟键盘,可以直接点 金融的人命令。

(Xiplosive Combat) # 1822

美景美宝定签单。非足原条有用

· 直接的化定定 一般基础表 图像制等点

NOS上的飞行射主游戏 (Xposive Combat) 于12月17日放出 1 5版。新

版分人指要了性量可挖转意化代子环系游,示以笔向、化代字环系游,示以笔向、化代字收收,戏称字使止。游的。金集增趣变体用铅。戏部的、等强味了:触只注开

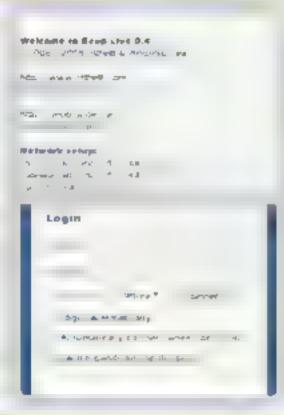


始界商是按B键来确认选项的。另外游戏中按START键智停时间面会黑屏,按B键可以返回游戏。作者在以后版本中计划加入新模式,并支持影点分数的模式。

Beup Live新版发布

Barrier Committee

NDS Live Beup 15 出新重可再服的传导,CD软 Live 15 7 服曼题出另提强上的一个解登,现器示协会,现器示协会,现器示协会,现器示协会,是特别的会。了的会接误将从



. staddal.

MSN P9 次 NSN P9 次 NSN P9 。 NS

gadana a markara

A STATE OF THE PERSON NAMED IN COLUMN TO A STATE OF THE PERSON OF THE PERSON NAMED IN COLUMN TO A STATE OF THE PERSON N



BOOK TO STATE OF

用、所以作者也相互地降低了协议的版本,以朝让用户能正常聊天。

WHADS新版公那

A 和NOS开门了全新的游戏异焦时代,也成为任天堂大肆捞钱的工具。让NDS变成Aip 这听起来不可想该的事情况今却发生了。A 4DS这款软件可以让你在NDS上模拟A 的部分操作,这一把输。A 4DS的最新版是12月14日软生的\3 n 版。运行A 4DS后,首先看到的是警告界面,按A建进入主界面。主界面中,上屏显了A 的Logo、下屏则是了与Aik 模的频道界面,同时响起的还有和令人转卷的音乐。

A 40SJ不是花瓶、只是让你看看而 已、实际具有不少功能、它为置的好意是



还有留言板、文件浏览器等功能。

Snowbros DSM WRITE

NDS上的Mame游戏模拟器Snowbros DS于12月17日放出V10版。新版使用Delkt pro R27以及Librids V14版进行开发:可以识别来压缩游戏ROM,能够保存最高分数:可以保存模拟器设置:采用了最适合的显向衰动效果。Snowbros DS是专门为主机游戏《雪人兄弟》推出的模拟器、能够运行《雪人兄弟》多个版本的ROM。运行程序后,可以在Settings选项中对游戏难变生命数等进行设置,按A键运行游戏。游戏开始后,按X键设币,按S键纸纸、按R键存储进度,按L键读取进度。



文 月下雪影 (威奥数码娱乐) 编 乌冬

EZFLASH V/EZFLASH V PLUS/EZFALSH V I

2 0 RC9

EZF ast,组于12]"巨假而了EZ-两户严酷 《東京达专说 《晚轨道》(1543)的按照问 新内核固件,在这次更新中6.25 ash,组(要(襄) 尔太传说 灵魂轨道) 的瞳梢 鬥點

多正"《思介选传说 《追轨道》 。 (

題 新建以改存借为11任

批准负债者补厂 支持《鸭嘴摩卡萨 暧昧的 生古维养》 25 15 1 的正常运行

M3/G6

A ...

GBalphau 進在 2-j24日ガM Ct. い S Reaft) 双核系统进行了升级更新。此次更新是,对核系统中 的樱花版内核核归系统为21 的 x. 原题的特点系统。 为v4 79 × 游戏兼密性以v4 7a · 先娶隹, 内核在 功能上主要改进了上个版本的存档转换。题、并增为1 了+ dsi摄戏文件后缀名的显示的支持

解 夷了檀花果烧没与脚将或房内格式外致存代移 换去失的问题

增加了对* 近 林堤里伴后缀名的显示反形的操作 投皮支持处理

下正了称 ANDSI NDS共直在收的国标显示问题。 修正了《京华达专说 关境轨道》 4 1 在此以及 以上容量的SDKF 上述一不正常的。 超 非将存物规 格代为IMB 如原克存当为5 7×E的考键母菜留色用

修正了《卷介达传风 《难轨道》 4~ 在此《夜 以上各量的SDK 卡上运行不正常的问题、《将存档》 格政为 MB 如带米存给为5 AnBif 将礁线高铝克用。

残正了《崔物情难 狗狗才艺表演》 (35 a) 在 加入软复口的情况下 在线运行不正常的问题

解决,《留水公王 心新花牌骨水 目标 温黄 华》 449 回避遇对策问题 以及在加入软度上 的情况下 游牧意行不正常的问题和不能正常使用 即計奏機的可隨

解决了《极上 超人气套筒长 MM镇神奇大京 4.5 回避码对策问题和不能正常更用即对 丹的的可题 现在可以正常为我

解失了《全篇对决 战斗气螺 爆捉!电子灭局》 14253,回避码对策问题和不能正常使用即时存 约的问题 现在可以正常薄琐

解表:《生司季》[[480 影動狗] [4554] 在加 人利负目的考尼下 将改在行不正常的问题和不 院正常使用即时存约的问题

解 A 1 《大司孝》、199 包物马》(4555)在加 人颠复 的诗记下 垃圾运行不正常的问题和不 能正有专用即时存的的问题

解决了《木司平列上印》《杨服》(4558)在加 人软笔。的考况下 海线运行不正常的问题和不 能正者专用即时存档的问题。

解表,《4年文荷文》 4557)在加入较复位 的简况下 与政运行不正常的问题和不能正常使 用即财存结的问题

经正、《极限职业 多小时多个人写道 7》 44、 回避福对策问题和在加入软复过的情况 下 将走运行不正常的问题

郵次了《经天变出品 填饲存效》 45.7 在加 人数复立的青光下 非改运行不正常的问题和不 能正常使用即时存档的问题。

- 解决了《全线问题特别版 全线NU 1大装》 一一477 51 并正付货司是利不专主案。同即时在 妈的问题 现在可以正常将近。

112

黄金DSTTI系统更新

45 上 并法正常加收外收的问题

200

DSTT小组在12月。日对黄金DSTT的内核管件 进行了升级维护,这次更新主要提升了烧炭卡的黄蓉 性,支持了近段时间的NOS网NOS的色角落选版。。

修正了《梦幻气星IEP》 4428 不能正常运行 的问题

修正,《巨龙战争》《饰 进入游戏里位的司题 修正了《更知是好的生旨 神化的野菜又》

排正了《怪樂敢死取》 1· 9 与罪反特先的了 的在我實外问题

舒正了《魔去】 英雄之锋》 4 ,不能正常 运行的问题

经正了《今五者人》 一,, 内置欠烧食小了无

TT NE SOT 本す * C f SUHL

1 17212 房中志

法正常进行的问题

好正,《精髓能节拍 懒懒地音千木月》 45 5 无法正常加载将收的问题

支持了《口火棒球》》 45 7 约剂处模式 现 在可正常进入游戏

婚正"《尼物情》 尼物宝宝有 宝》(452) 不能正常运行的问题

经正了《基尔达传说 灵魂轨道》 4526 无法 开火车的问题 现在可以正常将政、

支持,《阿凡达》 4528) 的NDS 模式 正常是人业改

修正了《莲比与《个火枪手》 453 **化能正** 需进入好政的问题

技术-非博物馆

进入新的一年,烧录卡新闻站也增加了一个 新的版块,这就是感录卡唧物馆。相信大多数别客 接触到烧录卡都是从NDS开始的,在较远的。6、 GBA居代、终日与玩家为伴的气液都是姿质卡。 那时候一块烧泉平的个椽几乎和一台主机一样,甚 至述要是出主机多つ,所以在GB CBAST期,烧 最卡利玩家有主新是可望而不可及的套梯间。不过

GB 主机从89年 4月正式为售到2001 年3月5BA可世寿终



现出了不少出色的烧录卡。这年提到的第一款5年系 列的烧录系是由UFO公司生产的TB JAME ACK. 不过多要误会,这个UFC并不是不明飞行物的意思。



它只是巴本的 家"山司。不过 现在已经销商差 亚子。这款珍录 卡是主婚卡等和 专用卡劳两部分 ■於就是GB 组成的 烧录蓝 GAME, ACK的 戏的时候需要把 卡带香至瓷卡器

上,然后连接甲醛,通过PC病的程序宣传带写人 游戏POM 这点比较类似于NDS定期的SLOT 证券 烧录卡,不过在的年代初国内有电脑并且能上简的。 玩家还很),所以这款用本的多量卡在国内基本很 雅见到。GB GAME JACK烧录卡除了能够铸录意戏 之外 多支持使用烧卡器将GB密设备他与PC上、

全了NOSEI代,游装厂商的增多和竞争的激烈以及 成本的下降 燒录卡修于不再是癌筛玩物,现在 的 DS 元家几乎都是人手 块甚至是两二块烧录卡 了,有产玩家甚至正成了NDS烧身卡的收藏家。在 我们使用方便的15.5烧桑卡的时候,不妨来看看过 去产原录卡都是什么样子的,而烧录卡傅物馆这个 您块件就成为了玩家同题的一个平台,好了,下面 よ我们来看看这字介绍的第一款烧录卡是什么吧。

也就是见在这的ENIMP ROM,可见这款量的强大。 OB CANEUACK的专用卡特令三种规模大心,分别是 41/th FMt 和 64Mt. 玩多群够根据自己的经济能力 选择不同的容量,不过再好的产品也有缺点,而这款 经是卡的惟一弊能就是操作太复杂了。虽然卡带的功 斯强大,但是在当时那个玩家事感知识并不非常的年 代,过于繁贵的操作还是给桑鸟们带来了很大难度。 这也绝对制约了GB CAMEJACK的普及和发展。









四音號 題發瑟止頭。布爾迪爾羅

由毒高文化教材社生品的动展角色布偶系列又有新品推出了。首先是《强衰覆女》中的女主角们,这个系列。中有一款布偶,目前只云布了第一批布偶的名单,她们对就是宫藤芳隆。エイチ、和サニスタル、チャケー人,预定明年,同发售,每个售户人,预定明年,同发售,每个售户等晚的。





▲素质只能算 般的 强装魔女"在角色兽化的那一刻立功了""





这款概念CD播放器就是他的最新力作,名词Quack e,而外形设计 灵感则来自著名的吃豆人Pac-Man。虽然外形简单小巧,但却蕴含着匪夷所思的妙想。黑色带孔的圆盘很显然起着支撑的作用,不过同时它也是CD机的扬声器,而且具有整空或下过能。即通过点击扬声器的次数来完成暂停。切换曲目等操作。





在日本麻将中,牌桌上的4人分为东、南西 北四家,最开始这4人要从覆盖的建中任选一张决定自己的座位,此时将至东飞的人还不是庄家。我们称之为假假东。之后由假假东掷骰子,按照掷出的点数逆时针数决定假东的人,接着再由假东掷骰子,这次的点数将决定真正的东家,也就是游戏开始时的庄家。

东家的右边是南家,也称为上家,对面是西家,也称为对家。左边是北家,也称为下家。如果在流局前庄家没有胡牌或者是听牌,那么就会进行换住,流局时顺时针换住,即南家变东家、西家变南家、北家变西家、东家变北家,其他人胡牌则直接变为东家。牌局一开始为东风场,一个风场为四局,当轮换庄家时即为进入下一局,如果一直没有换庄就一直停留在当前的局数。东家连续胡牌时会在局数下加上"本场"的字样,此时胡牌还可以收取对应点数的本场方。但是是在《还要李宝》



西风场 北风场以此类准、完成四场后就算走完了一轮庄,也就是所谓的打完了一圈,从而游戏往来。为了节省时间,目前比较流行半庄战,也叫做东南战,意思就是指需要完成东风场和南风场即宣告游戏结束,PSP平台上不少麻将游戏采用的都是东南战的规则,(天才麻将少女SAKI)里同样也是使用的此规则。当然还有让碑局更快结束的东风战,后期的个人赛预赛就是使用的这一规则,这也让源长车风战的等五函卷打宫腔占了非常大的优势。



与其他地方的麻将不同的是、日本麻将在 所有人拿完牌之后会倒数7列牌出来,这7列牌 是不能随便摸的,其中最后两列叫做岭上牌, 其余五列叫做王牌。当有人在牌局中杠了之后 就需要在岭上牌的位置模牌,而主牌的作用则 是用来显示宝牌的。每次摸完牌之后,庄家要 在倒数第三列翻开第一张牌,这张牌是宝牌的 是方牌,異正的宝牌应该是显示牌的下一张。比如显示牌是三万,那么真正的 主题就一家是四万:如果显了牌是九 商,那么真正的宝牌就应该是一简。 比较特殊的中、发、白、他们所对应 的宝牌分别是白、中、发。玩家手中 每持有一个宝牌,在胡牌之后就会多 一番,不过宝牌本身不算在役里,只有 成功胡牌后才会追加番数。

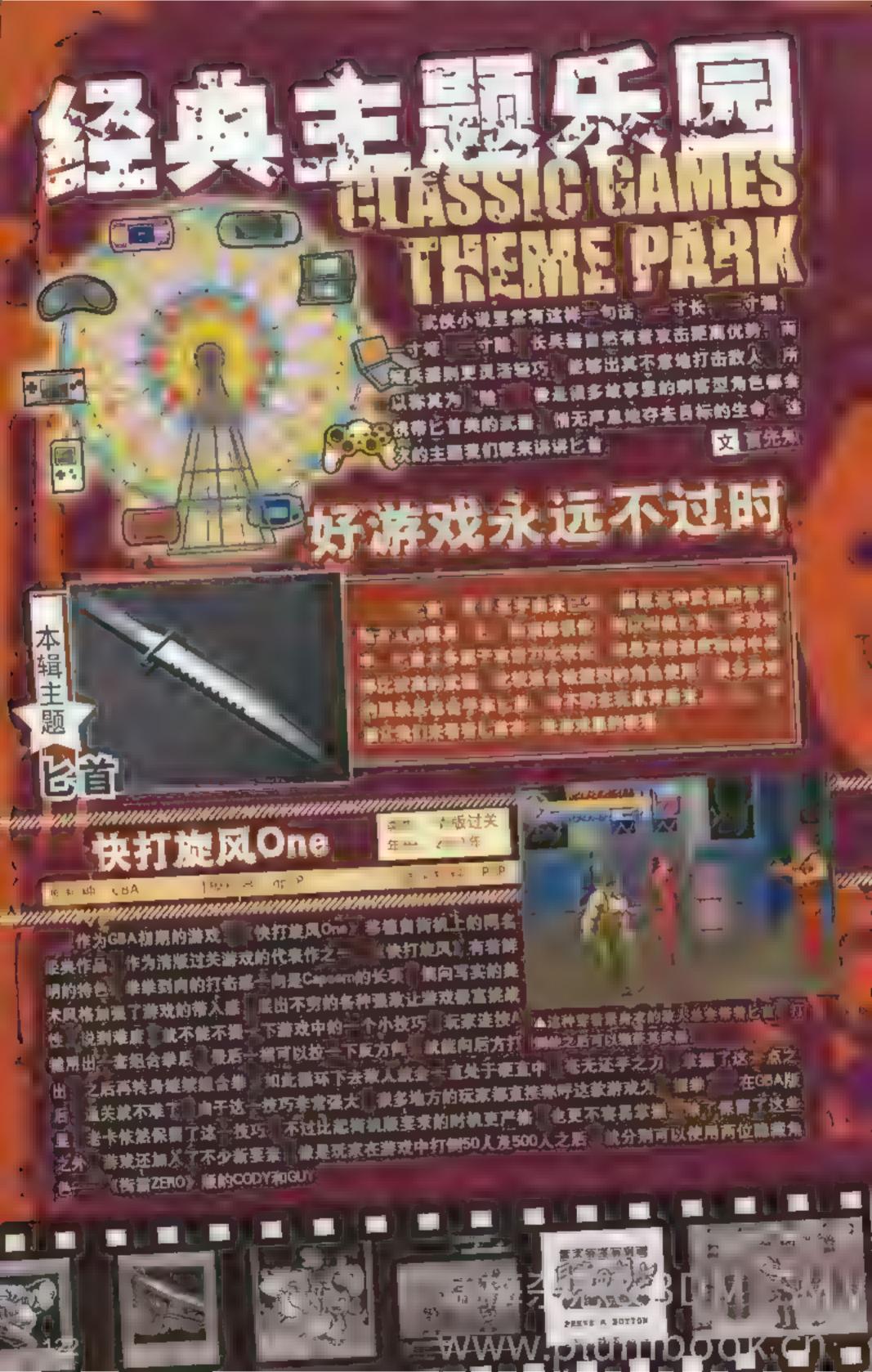
当牌局中有人杠时, 会倒数依次翻开

一张宝牌显示牌,打得越多就意味着宝牌的数量越多。被宝牌显示牌压着的牌品做里達。当有人立直并成功钥牌后可以将一个有已经颤开的宝牌是了牌下面的里宝牌也翻开,这样一来就有很大机会增加自己手牌的番数,里宝牌和宝牌指示牌一样都仅仅只起指示作用,真正的宝牌是指示牌的下一张。除了一个建立了特和堡宝牌,有的时候还有赤宝牌,就是在牌准里放入红色的牌,一般来说都是五索、五万多一张,五筒两张。手持赤宝牌的人胡牌后自动加番,手里赤宝牌越多加番也就越多。

这次的内容主要讲解日本麻将和内地麻将一些不同的基本规则,至于一副麻将有多少张牌,每张牌叫什么之类的问题在这里就不做解释了,不了解的朋友可以问问自己的父母或者爷爷奶奶,相信他们会很愿意教导大家的。做这个内容的目的不是为了普及麻将 而是让一些会这项游戏的朋友弄清日本麻将和其他地方麻将的区别,下辑将介绍日本麻将中分数的计算以及各种鸣牌,有兴趣的朋友可不要错过哦。







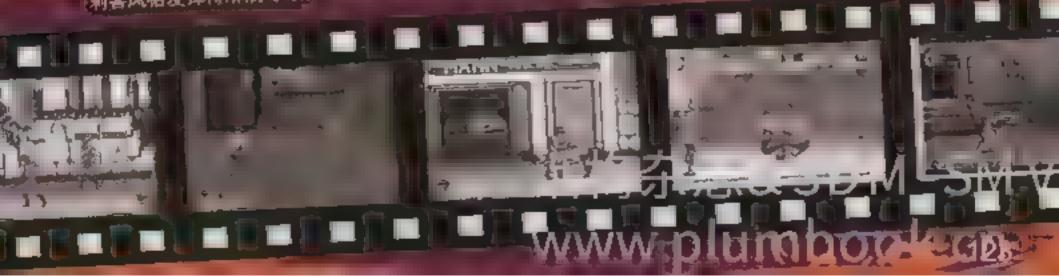




游戏的画面和子感保持了SKE更的高水准 O版化。但是据式的判定依据清晰,每位人物 色色能透出来。真让人一个情景原生有的火焰。维机度也 Ale Director



恢讶这么多的内容是如何做到卡带中的 像是浪花十三的棒球或是逃生游戏等 的剧情以至一些途你游戏《通过GALLEIT中的天图片来开启》 **正能神** 兩把短刀的他把式造具 斯像是武士用的助差,不过正是这短刀把他的 他手里拿的不是匕首 刺客风格发挥得淋漓尽致





各提期用 Nip · 文 " " 罗多伊色蓝腹色色的数不胜数 甲磺最后放免费下数了 包含"有功"下不是正獨於為於一門一本祖 " 《不以来作為為大 四 59 美元的《古班诗外分辨》

这是一款非常"人爆"的软件, 自从 它上市以来,便尼新了App Stone的几点之 最一首先,它介格製图、售价产达437-49美 元、然而你一定认为贵有贵的意理、内容写 该十万厚道吧?那么你错大了,看看另外3项。 示不理解苹果 "殊荣"吧:容養嚴小,居然只有0 TMB: 内容最荒诞,全部内容只有5张本同、颜色的钻 石图片而已:操作最简单,用手指骨下, 换张图片而已。开发者的京泛是,"看着自 已手里捧着这么大颗的钻石, 是不是很有成 功人士的感觉呢?"(6 6 。被锁下

后, 并发着很 新 my, 从为自 己没有什么重 知的可为,表 的做法。这位 老兒, 作就不

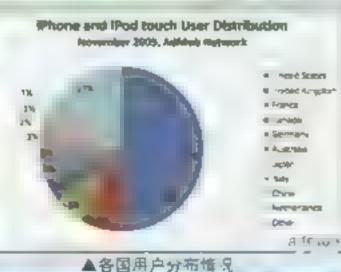


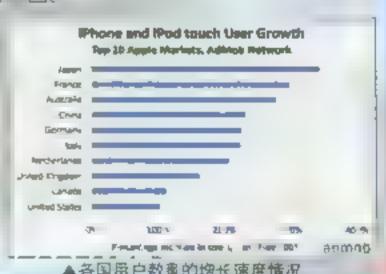
要得了便自然卖乖了,要知道在搬下之前已 经有8人為买,这8位美国人、1位德国人以 及"江去国人可能是付了5999 39美九啊

的腐毒结果目前已出炉。在文次统计中、共

今年1月份,美国的系机广告银名提供。今年1月空期间的399比例有所上升。南与 商AdMob公司对苹果这两款产品的用户按照一个年1月份的数字相比,用户数量增长速度 国别区分的分布状况进行了一番高奇。有关《最快的国家排名依次为》日本《法国、澳大 利其和中国。

有23个国家中 的10万名苹果 机型用户参加 了鸠查, 其中 有50%的苹果 机型用户均来 自美国以外的 其他国家,比





Livery.

这是一款神奇的音乐软件,不 埙"这个 同与以往的其它主流音乐游戏的是。 软件真的将iPhone模拟成了一支如假包换的 的能发出 乐器——陶埙。玩家只需组合式地按压屏幕 上的4个触摸点(拟真"笛孔")及向麦克 风(拟真"进气口")吹气就能吹奏各种美 妙动听的音乐了。除此以外,软件本身还可 以调节各种贴心的个性化设置。甚至连隔塌 的晉色都能更改。由于本作的主创人员是我 们中国人, 因此软件目前已支持官方简体中 文、最令人兴奋的是,开发人员于与中国音 乐学院民族器乐专业的老师取得了联系,并 进行中国陶埙的采样,相信不久以后。

软件就真 中国场的 声音了 **本籍的日** 袋特全样

定要看哦



目中,伊娃征得了网友Bin Bin的许可,将其 你奏并晴 , 生作的名曲(故乡的原风景》之 Phone陶损软件演绎版视频收 录光盘中, 非常精彩, 记得一

Carrier |

(乐顺备忘录) 是一款优秀的可 性还提供了更方便 ●换主题的记し本工具、自引息与中的速记使签助部。 文版已出,想助大家等了很久。该记事本提 Clac快速记录某些 供了各种不同颜色、不同类别的文件夹,用 户可编辑记事保存到事先分类的文件夹中、 例如工作类、学习类、创意类等。用户可自 定义文件夹的颜色和图标,还可新建、编辑 或删除分类文件夹,非常方使。软件可在什 何界面下横向或纵侧使用,横向模式中横有 更大的键盘, 方便输入, 每个笔记中都可以 选择不同的字体或者字号来显示。 另外, 软

不方便分类的丁 事。在很多使用他 产上的考虑相当周 全。





在可惜,如果因为太累不想玩游戏,那么电 节视 近效果 子小说+iPod音乐将成为你最好的选择!该 仿真木质书架 款软件汇聚了09年国内最为畅销的八部经典 功能的引入也 小说,如《明朝那些事儿》、《亮剑》等。 且完全得到了原著的正版授权。原本总价值 超过几百人民币的书本如今却可以免责捧在 **管里让你看个够,不得不感谢岛大文学的无** 私奉献啊,软件本身包含了电子节而有韵功 能 4种纸张 4种字体颜色,3种字体大小 可随意设置:自动翻页功能,可任意变束. 设置书签、目录跳转,退出时自动纪蒙党读

使得软件更加 华丽专业、推 荐给所有喜欢 电子书的书虫 **€**]!



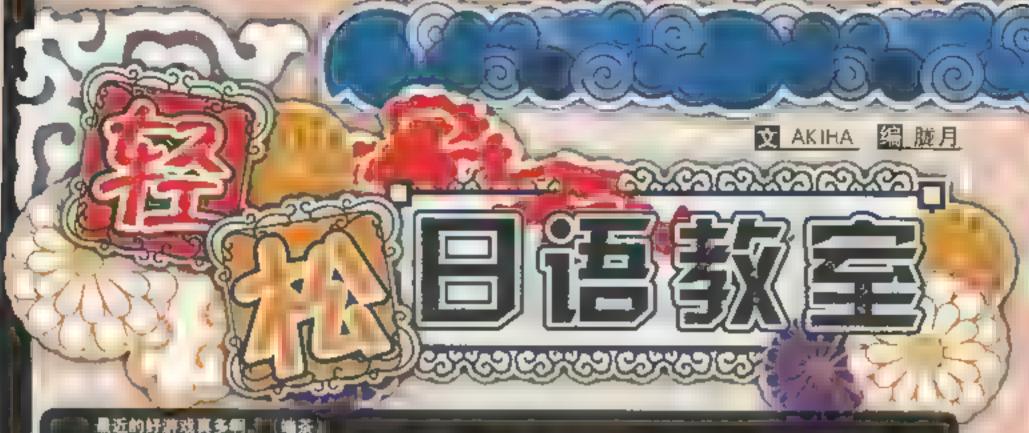


作者简单

著名報酬型作業 及给制度 医羟香草 中华文件代議等ラ副 总数 美国等中国特 か多ち分析中心と他 英原 化洋铁镍铁铁 随知您识的构建事

本本是 本个面点推中外面常带调的表 性 通过分析的双语图 正路域中转 种征 4、李嘉道 三十字等于外首當的成功取例 **4.00章 接受 转乘船的新之者 势端群队之** 連 誘導(できまたもの)記点の子を運動を ト 您在最短的《草鄉有當点的部"別國際生术"。

月始制が



黑近的好游戏真多啊。""【端茶】

《心能回忆4》1.8G。《铁章4》+《灵魂能力80》。1.2G。《GVG》1.8G,《PGP2》1.6G。记忆样受到了严重 的传花。加上那些还算厚道的小甜咖啡,《传理之物》,《火影》。《神兽》,《巴经在过着联机一张卡,单机一张卡的。 接卡生活了。是不是该考虑下换张18G的卡呢?!

"如果我动起手来的话就会成为人间凶器。

17) Ex Ex取了本 连新的的言事 专 本 名無勝政策、在立一在当代表記 有い そんまべ 车场被犯证规模人员 化对 至于帝 与主义 特 か まぎがいたしま 図しかり うそく きもか 在前一个年间家的意味。一个是是一个人所有一个专生 的標準 程 * * * 生大乳 「· 、 * ア 「・ フィー」 1 方式进行理() 至于生现或更有年的。例子 《车"称"。" 阵中间后,不然在了十字中下之故 兵

特伦斯・李如是说

乌格 + 3, 多年生產。。自, 至被打翻心 。因人顾某 上的 他与一个天成了表面起,等是物笔与直锋激。 25年4年4年,如《泉晰、井平认将初几其全国 作 并要并注 物为《他版社》则是主手直私蒙正 たい、まり入る程 コセプキュ与橡板打至頭伤。 我们学生学人一一个有。所,在生动于有主在物画"。 。"家的学士、大概是严若再动开。"的,因为"争) いきぬとれまるしまる。ご変光生的

>防御も出来ない人间凶器www(bo-gya mo de ki nai nın gen kyo-kı)

译文、连防御也做不到的人间达品

>重伤负わされた人间凶器ww(jyu syo-o wa sa re ta nin gen kyo-ki)

译文: 全了重伤的人间函器

>俺が动かないのも本气出したら世界経済揺る no mo hon ki da si ta ra se kai kai zai yu 🔇 ru ga si ka ne nai ka ra).

译文。本大爷不去工作也是因为拿出真本事的话! 会动摇到世界经济的。

>押さえつけるくらい出来るだろ (o sa a tsu o ke ru ku ra: da ki ru da ro)

译文 仅仅是制服对手的话能办到的吧。

>く・・・・古伤の膝さえ痛まなければこんな奴! ··· (kummafu ru ki zu no hi za sa a i da 🧸 ma na ke re ba kon na ya tsu·····)

添足 時用 要不是路盖的上面口发作的话息 於城五种多族

>も:キーマンガガなw (mo ha ya man ga da na) 達人 交是董明吧

>「战场で会」だときは容赦しないぜ。 くっ .· 笛云 (sen jyo-de a ttm to ki wa yo-aya si nei ze ku ra (i e)

〉译文:至少也该说上句"要是在战场上碰到就不 会手下留情了"之类的吧。

>己の中に封じ入めた条章の波动が云々ぐら いは言って欲しかった (o no re no na ka ni fu-ji ko me ta sa tsu i no ha do-ga un nun gu ra i wa i tto ho si ka tta)

译文:我倒希望他说点封印在自己体内的杀索的 走动什么的呢

一蹶大家看到的一样,真的是让人感到气态。首 是在人口道上骑车擦潼了门人 也是常有的事,基本上陪个礼产个额也就0人了。 然而却非要人家到停车场去聊聊。被人告决手方向 了。如又<u>不</u>还手,那位让人家去停东。《本事是》,这个

F. 。 另外模打到高领部膨踵骨折都不自卫,实在 是某人不知道说什么好了。最后就是那句很中一的 发言,梁等不停题一些做了,这里绝不是在为功率 帝中与广语 安有选测钴

苏罐混 明明A梦 机路机 1775 毒毛半高含集

うそをつくには、あるていど头がよくなく 〇 日。埃? 是夠吗? 那还真是画得些啊。 ちゃ。そこへいくと、きみは…… (u so wo tsu ku niwa, a ru te idoa tamagayo ku na ku tya, so ko o i ku to, ki mi wa.....)

主体 能够说著至《赵蒙头弘宪 走耀之的气音》 雅 見到意し 以 意广、是田下华之文 1 12

●へたなもんか。こんなにうまく、ねこをか・ てあるのに。えつ、いぬなの。へただちも。 (he ta na mon ka,kon na ni u ma ku, ne ko wo ka i ta a ru no nije, i nu na no,ha ta da na-. 1

主体 多人,我是明 《李明 "日本初,人多年,在明九年日是,

●のんびりしすぎてるんだよ。はきりいえば、 のろまだ! くずだ! (non bi ri ai su gi te rum da yo,ha ki rije ba, no ro ma datku zu da!}

注释: 作也懒散得太过了啊。说明白一点,就是 迟钝! 魔物!

●男は顔じゃないぞ!中みだぞ」もつとも、き みは中みもわるいけど…… (a to ko wa ka o jya nai zo! na ka mi da zo! mo tto mo, ki mi wa na ka mi mo wa ru i ka do------}

运择 男人不能光看外说! 还要看内在! 不过价

这个还是这个人的。 不是一个事情,这个一点,一个是 以近大组作代码。 第一位"传旨",或者"传文",在 在多线。然中却一直走。这里一样,但一个人或者》 "我太可的从书,看"的"点下去"。"看""我以时人""一点人 "快喝不多"。 作作 在中 医多种状态 医尿道试验



●お待たせ致しました。全て排除して差し上げ ましょう (o me ta se i ta si ma sr ta, su be te wo hai jyo si te sa si a ge ma ayo-)

译文:让例久等了。就让我为您的 ; 一个 5八四

●可愛がってあげましょう (ka wa i ga tte a ge mo syo-)

译文- 让我奸好疼爱你吧

●・ きて、ととめまりんなカタチかよろし(・ ごすって 串刺し、なるか雕像になるか、お好き う方をとって (sa te, to do me we don na ka ta qiga yo ro si i de su ka? ku si za si ni na ru ka tyo-zo-ni na ru kajio su ki na ho-wo do-zo)

" हिंद्र कर ते देव राजा कला,

CANDINADIZ

ಿಗ್ ೯೬೧% ೧೯೯೯ (da ra si no nai) 译文 真是没点裁为的重仗

●余兴 t・・まごですね (yo kyo-wa ko ko ma de de su ne)

译文 余兴节目裁到此为止了呢



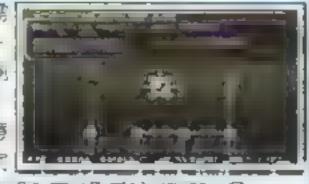


REXT PLU

NEXT PL S模式里玩家要选择4架机体组或上处准各种各样的性务进行挑战。根据任务的难复不同共 中级武炼。上级武练,NEXT武练和单人武练。机械机模式的关系只需打倒对手就能过关 分为初级武炼 PLUS模式里各任务的内容都不尽相同,除了要有点硬的技术外,还要对所有机体的性能都 有一定程度的了解。根据任务荣益择正确机体才能预制和任务电战。完成了任务后,作为奖励司获得一定 的GP和经验值、GP是用来购买新机体的、直线验售了,以证机体的能力进行强化。

务的进行

个试炼里有若干个地图,而任务都在各个地图内,任务的进行等。 要循序斯进、只有充完成前面的任务,后面的任务才能进入。当完成一 个地图的终点任务后,就会视为地图通关,这针系统会模据扩献的表现 作出,评价,如果把一个地图的所有任务都完成过,并且评价在A级以上, 这样就能开启这个地图的自由模式、自有模式分许玩家对地图内的任意 关卡进行挑战。另外有的她图里会有雪任务和隐藏任务、常要特定一定 的条件才会出现,如果发现地图通关了就没有出现自由模型。在,我们美尔走派了。于政党任制的经验和主务。



小即鎮殿

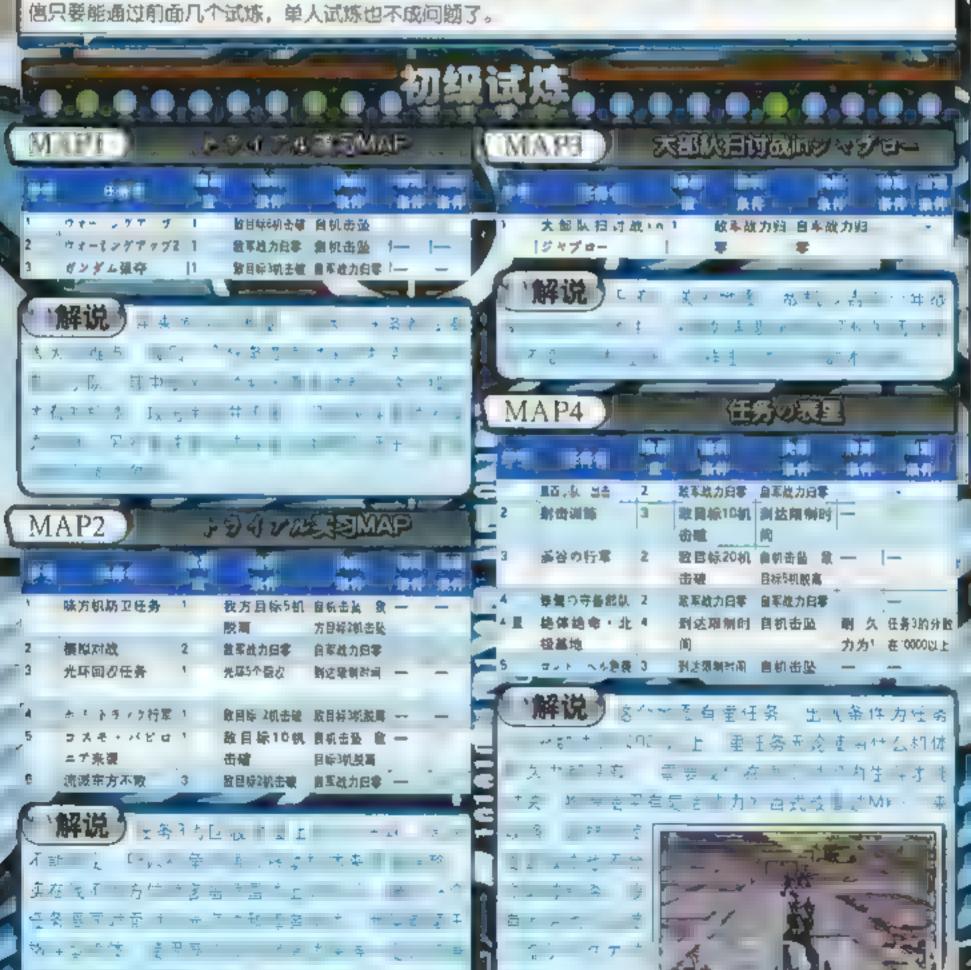
进入地图前选择于一人工ディット可以对小队进行编成、内容包括了选择小队成员、购买机体和机体能力的升级,而进入地图后就不能对小队作出任何变动了。机体能力分为耐久力、射击攻击力、近接攻击力、ブスト性能和CPU判断力几个项目,其中CPU判断力只在机体作为僚机时有用,等级越高僚机的A 也就越高,其他的项目对机体能力的修正可参考右表。升级除了可以加强能力外,还可以使机体学会技能,技能的作用多种多样,如增加攻击力、增加耐久力,加快弹药装填时

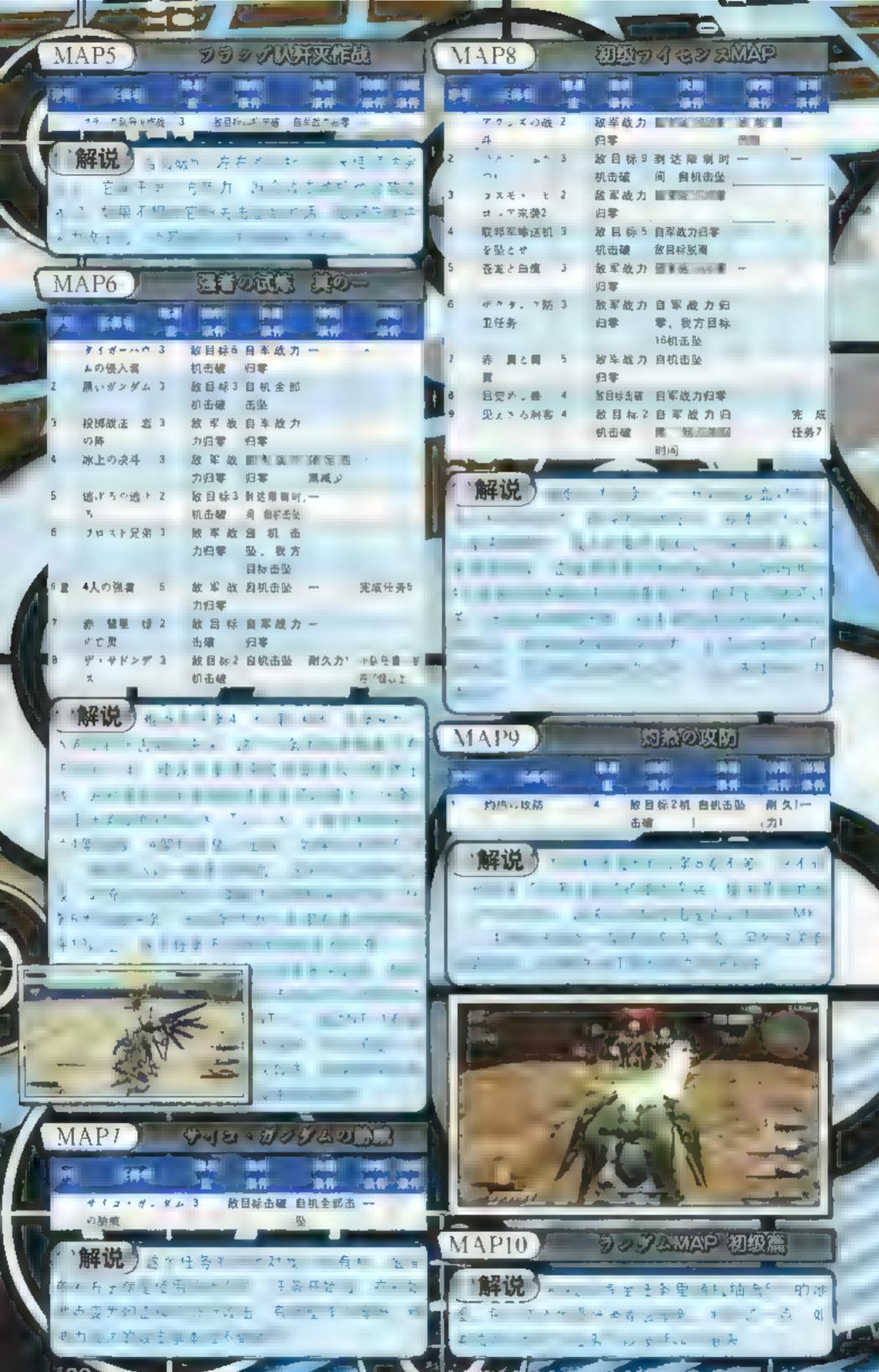
司等,在任务开始时可以选择 个为机体装上,对任务会有 定的帮助,不过一个技能在 个任务里只能用一次。

項目	Coat	·LVI-	LVE-	LVE-	LV4.	(LVE-	MAK
	1000	1-	+70	+70	+70	+70	+70
耐久力	2000	-	+80	+80	+80	+80	+80
	3000		+90	+90	+90	+90	+90
射击攻击力	共通	90%	100%	10796	11596	120%	130%
近禮攻孟力	共通	90%	10096	110%	120%	130%	140%
ブースト性能	共通	115%	100%	80%	7096	6096	50%
、原射槽消息量1							

征务要点

这个部分会对初级武炼到NEXT武炼里等个地图的难点任务进行进解,另外因为单人武炼里都是一些还原原作剧情的任务。只能使用固定的机体收略,并且难受都很低,因篇幅关系这里就不多做介绍了,相信只要能通过前面几个试炼,单人试炼也不成问题了。





中级试炼

MAP1

中級の主きまり

19	166		10 mg	in in the second	联性	PATE N
1	オーフない	3	敌军能力			
	宝刀		归年	順 自机击坠		
2	発士の正义	3	数目标15明	自军成为白军		
			-0.700	TAR. 3.454		

击戦 球目标 (机製画 3 オペレ ・ 3 数目 様 3 自年 低力 四季 ・ノラオン 机 金融

4 リーマ总 3 放军能力 自军成力担等 力战 担害

5 宇宙 項 夏 4 数量标志键 自軍战力归軍 - --8 女の战、 3 数目标击 目視击坠 我 任务4的分数 確 方目标击坠 在45000%。上 MAP3

	100		-	44	10	**
	出金 デーフ	3	故军战力	自军战力	-	
	エンシュた版		日本	归零		
2	職将軍の皇帝	3	故目标18	到这景彩的		
	#l.		机击破	间 自机击坠		
_ 3	イ 。 ス特政	3	敌军战力	自机击趾	耐久力	
=			自事		1500	
74	鎌の防霊・紅	3	敌军战力	自军战力	-	
	の闪光		日本	归孝		
5	疾风の 连星	3	故目标3	图 图 图 题	0.0	-
			机击罐	計画	无限	
- 6 - 6	現出産品の批准業	3	和自称击锋	自机击量		
- '	首式护卫任务	3	到达隆朝	有机石头 我	_	
c <u> </u>			到何	方目标出处		
12	779 20	4	故目标20	自军战力日	_	完成任务6时
	= 中战争		机击碰	零 数目标		的总时间在5
				7枚款馬		分钟以内

(4) 人 (4) 場合のサイス (7年) 中 (4) 人 (4)

[角子世] 医性皮炎



MAP2

・ 混合のヴィクトリコ 数目标6級 耐込車制的 ― 法破 「同 自机会社

2 その名は"福建" 14 数目标志確 別送規制時 一



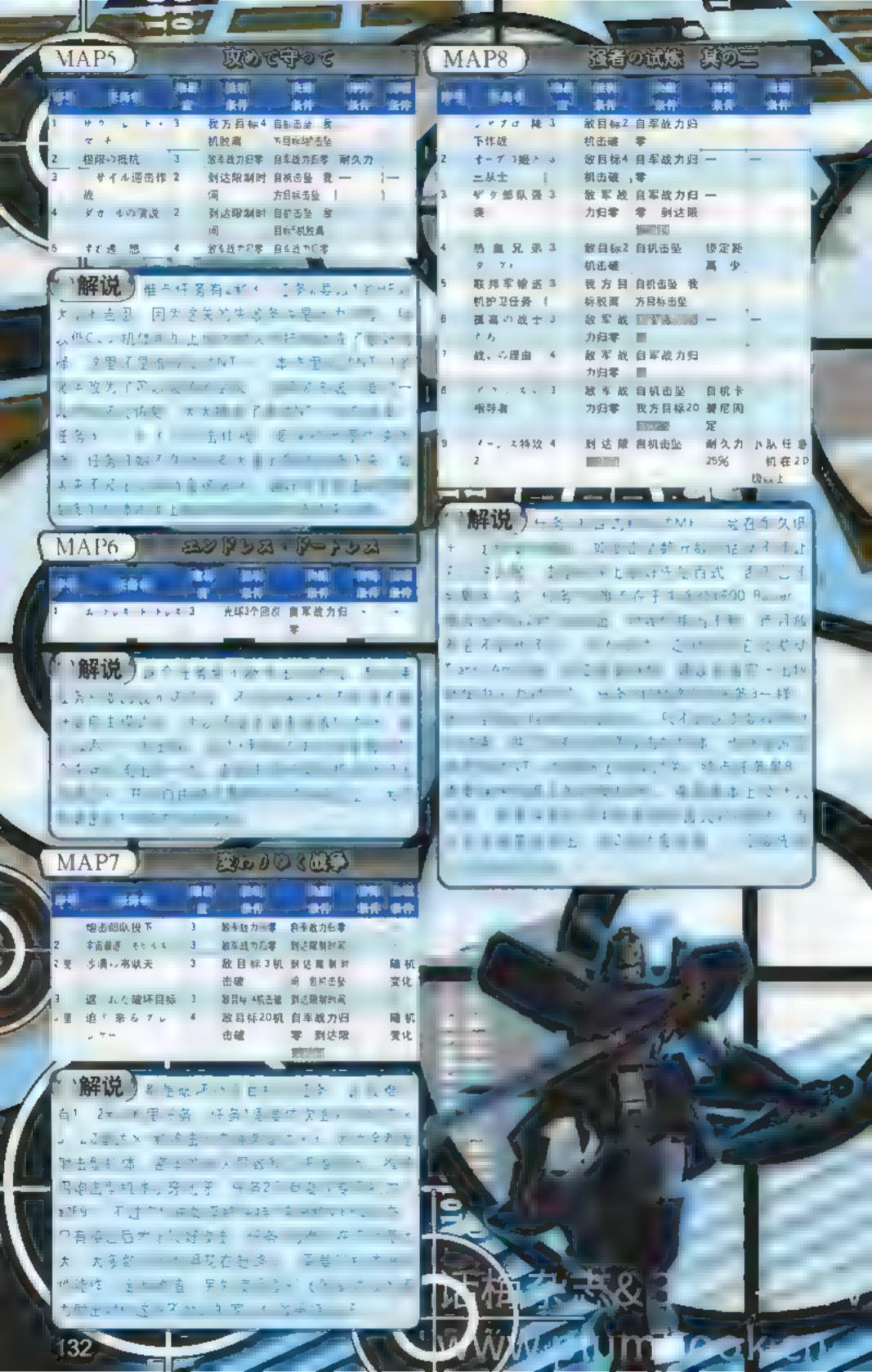
* ** ** ** **

MAP4

云570g 化6.35

エゴを強え、1 男 4 放目标出版 自3放力時等 ―





軟件

事件产事件

三つの巨邦

毎目标由確 自军战力归

敌目标击破 自军战力归

数 裂标 击破 自军能力迫奪 一

振ቸ

MAP9 中级多寸也少AMAP 弹桿 無使 *** 無作 九 飛桶 放目标30 数目标5 --机击碳 机胶离 敌军战力 自军战力 意爽 陆上 3 母書 日本 21713 敌目标击 自机志坠 VS Fzz4 棴 7 + 7 - 7 3 放目标30 自 机 击 ケー沙漠 机击破 墊 数目 を聴りる 核脱离 7 7 7 四击 3 醛氧基矿 医胆藻酶 喷射槽 一 机击破 [8110] 无限 造りるが胜り 3 敌军战力 自军进力 归事 9# 破場つスナイ3 放军战力 自机击坠 归零 新たちる芽りる 敢目标击 自机击坠 手 狂气の落とし 3 敌目标击 自军战力 **归**事 7 10 4 1 3 放目标30 良 机 击 机击栅 验。 赦日 时的总量 SELECTION OF 计分数在

由作》注: 1 等 文 * 10 + 3 产作者以下介数在200min 主义 在子数文 不 自己一久 * と、中ま、中介 x* ま。 A 4 " F" F 1 种有 1 年 1 十 Pa Bry A Page 11 1 15 生才 - 4 2 11 到上下 数 [不正] 投不 中华 上本 一 十 土 一 十 十 15 1 内口 1 上京本 1 上京



王务机成工地 劉 依次是 億分紀 一九五龙 新申力自决等 名。* 参 , 1文文字 任务里 为 十 日本 1年

MAPIO

再《

MAPIL

サイコ・ガ・

	H	BRE	10.00	10 (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1)	hit ##	10:00 Hot 10:40 Set
	à	製出語 #インを食、止める!	4	門德爾制的 同	旅 目 标 脱 调 包机击	
١	2	胎艦 ーサーカ 。 モテム	4	被目标2机 击破	自年收力码 零	
	3	1 7 . 4 da	4	THE RESIDENCE	*	
		生 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1		改	河 医机动脉	
	5	交海- 死斗		故回标2机 击破	自执击基	

中级5多0特别自念》

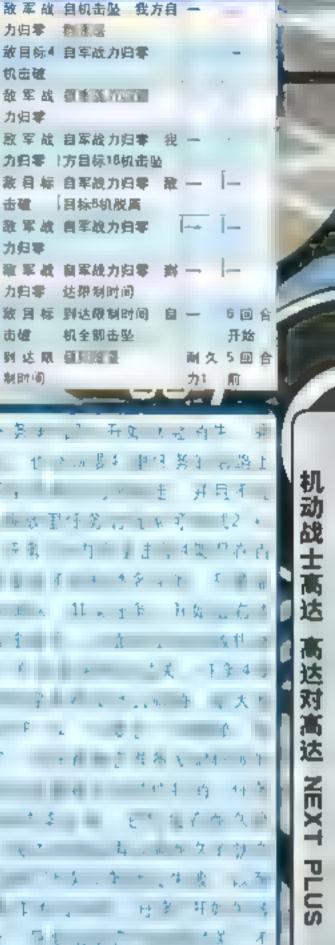
解说了任务 4章 * * * 小林 * 5.1 47 4. 年、十八十年5日 北京、土成 ゴッチャクのいっと生っさび上 下 的 奶 - 因身自己是 6种 去面临住 多 4 条 林 中以十年 1 1 · · त · इ.सं - उन्हारी कु भाषा क्र 一一十二十八十二枚出 甲基达类的言



- 4

ラングムMAP 中級篇





兼件

蝉蝉

是原第回名表。?

D 3.5

振弾

MAP7

医梅毒

狙じれたア

養金の根影

程 攻。

DBMS AND

医梦 英 7

終わりなき語 3

ライバルへの 4

特の音は小温 4

介入行助

家谷

1

38 3

鉄桿

力归零

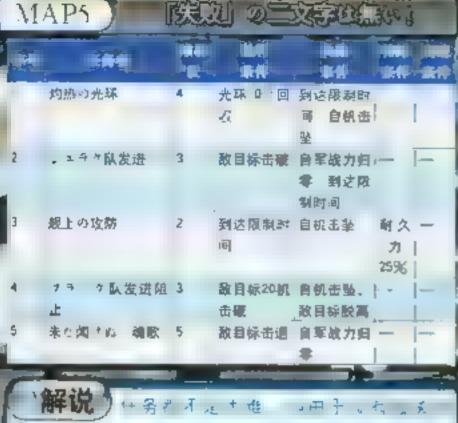
机密键

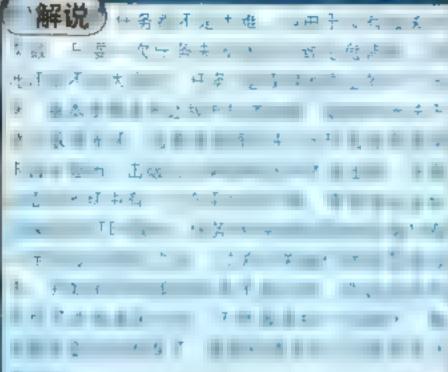
力归零

力归罪

击键

制时间







MAP₆

後件 現付 生存 40 高かへ向かうため 3 光环3个図 自軍権力由

生以 第一条任务 1至 ルキ語が大主 ∀ *fa 」 ・会し、

ヘキちしゃ しんご ケ 遊 机设备 医不断错误 医医疗医生物 过步命是产品主务 中 1 大小工工科 午書き 4代 ご 右 サク キャー・*** ● 竹 徵读丹光斯 医副产生室 二十十天 作 1 夏廿先主答 蘇耳山。 こる葉いよれる



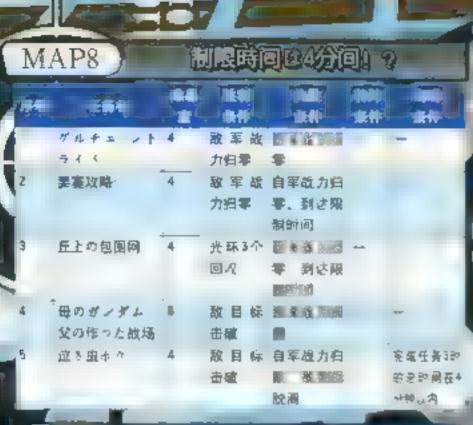
って 要下ナ 人有指孕证婚 F 自由 ** 鱼 利 门边 沙特

. . + F + n F

。 e 等:年 · * 151在 未,亦护所久

有 : 甘气杨 * 至 1 五 久日

+ 2 s.





MAP9 DA SEL SEL STE

ENGLISH MAN MAN AND MAN MAN MAN MAN

会 光鉄 料費 か 3 数 章 味 3 机 真机 古並 ー ー本宙 告唆

解説 日本 ない 本日 1 天生 1 ~ 7 1 円 1 を まざりたちり改 中途破 れ、 なずかまた 2 フェナタネタナスカーボイス 4 アナボモニ



直级与小包罗及MAP MAP10 14 100 * 谦伊 , " 71 3 解 解 自机击坠 Ø. July. 放目标脱离 L & Y O 4 副自命語 自帆击坠 自机锅加农 围建 全飲 48钟龄0 N THE 3 故革战力 到洁用则时 ~ E STREET VALLEY 归军 埋もれて 4 翻紧跳回 自军战力归一 トカ 归零 悪しみらり 敌军战力 回版激频图 一 4116 何事 白 牙い 4 BEAR OF SELECTION AS 4 1 単こ性える 故事战力 国新魔器园 但事 合为表达 12番目の* 5 敌军战力 国家张祖国 -归掌 74 8 確の数 颜多阳明 自机击出 耐久力25% 完成任 时间 組たれた3.5 國軍職所 自机出路 我 最初出 + , . 归拿 方目标击队 距 6 # A £ 5 散军战力 自军战力归 喷射槽做量 宪 成 任务品 異を明ま 事 對达限 200 Jane () (量)

有关不由任务 十如 计宏图师 直到

P 体 看 的 老 对 •

只有 营销

· 电吸弧器 7 才会专道大声 任务9 质

江東 三州飞布里州南、河

MAPII 交差计多巨体

4番目の灰をより蟾 6

| 2つの重圧 5 数年式の68 日主式の日本 2 ラフレンド昼長 4 数日标出版 自軍並の日本 | 1 大地を指する 5 光环50个回 到途東知を同!--

数目标电器 自至效为日本

・解説 相比 □、次を任务 任务 和任务 で 他変送要有一些 任务 1 3 等する新星处于不 物質すべ 不会国力。任意不連直 国 1 後 □ 1 1 3 町柄 + 本打 R → 男」が変も 也 女子を かるる早ま よ かまましゅ よめ チギ またしゅ ない では 性に使するをできましょれると MAP12 929 AMAP LEGE

解说 上一、八吨全年务集活机抽达9个的。60

MAPIS) 999 AMAP LEXILLY

解说 一为学士位 土族任务里证机械统15个



NEXT试炼

MAPI) & 58WESSE

糠榔 ## 44 蝉柳 数率战力 曹孝猷为归 一 放て必羨ハイ 4 散 目标 4 到达限制的 自机22高达 机街棚 配定 全批 380度の色銀門 | 5 数军战力 胸机击坠 归零 故目标志 食可放力归 吹きをよされる 放率战力 自军战力妇 **小花**

MAP2

中原至集为宣言

作用 10 mm 1

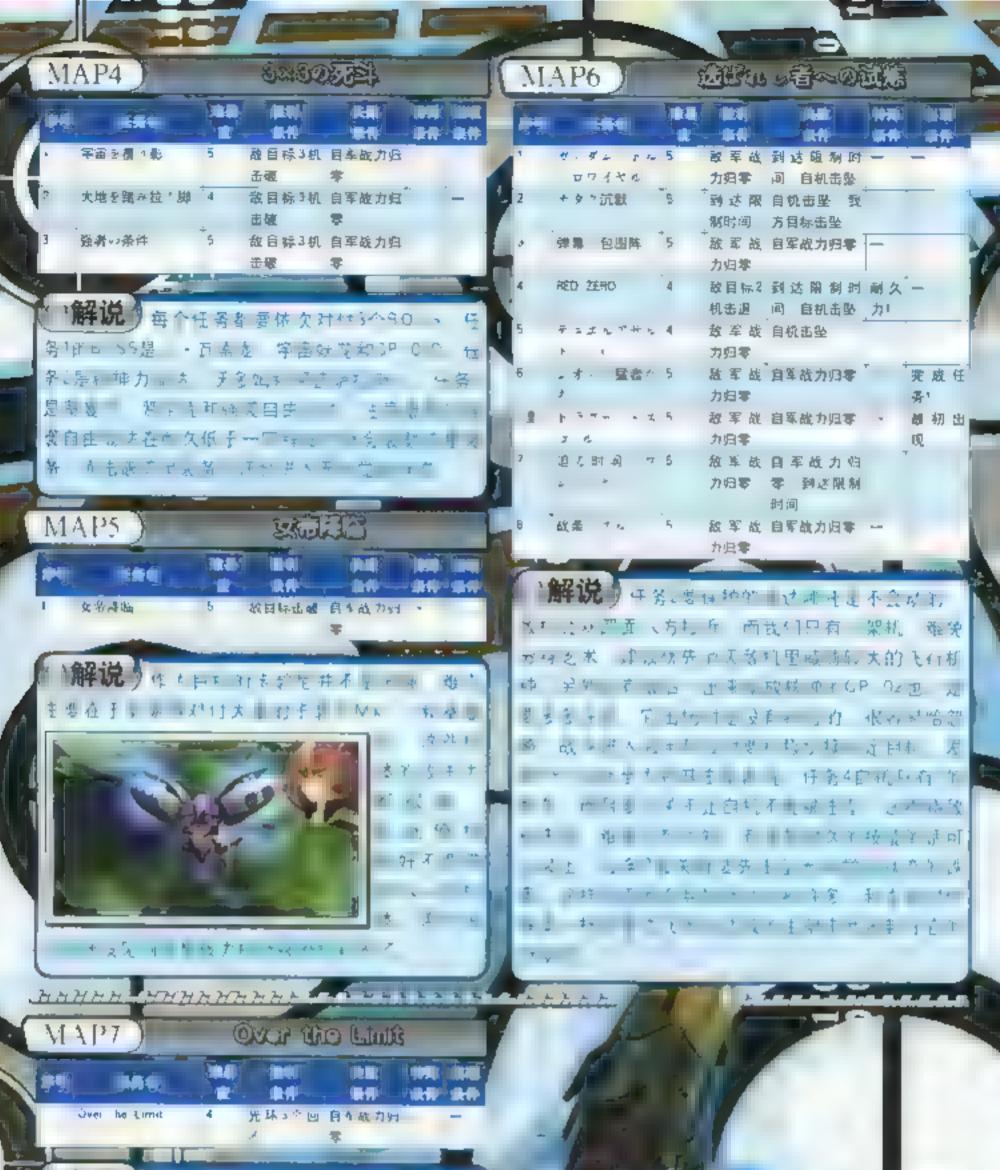
増える 般兵 4 到达限制計 自飢患坐 回

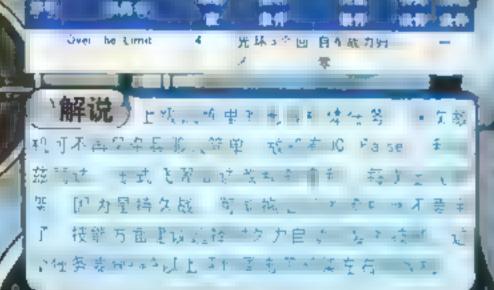
(**神紀**) 各声で的や声音集 毎欠まり 紀 馬出上 発療 个新数 基本で十二番号 パウロギ 大台車・パン まま 下って IAP3 渡机如川岸

** 糠种 数目标击 自军战为归 忠実せるま 零 制达限 +-朝时间 XXX 敲事战力 鲁军战力归 但事 表士の刃 敢 目 律 3 由 军 战 力 妇 机击噪 命べき 練ち 光环5个 到达即制的 塘 射 槽 无 密动性训练 劉収 何 自机击队 庚 耐久力? ありがた連4 敢自标35 到达限制时 — 机齿硫 间 致事故力 自机击坠 (塘 射 槽 梯 30秒以 (董 全飲被 完成任 1务4

话机杂志











947800 - 4693

MAPs Next To Next kii #押 **##** 唯件 囊性 122+4 - 5 放水能力量 昆羊低力吧 一 ズ 光环20个四 到达别到的 宮鴨戦の主 5 可 自机击坠 便えたるの 5 李马一选主自 李哥九战之党 星調・記忆 4 外边银银矿宝 自机击坠 乱舞する質 5 故目标 机 自军战力包 主破 掌 铁假面。径 5 敌军成为归 我方目标击 カた意思 零 到达超 坠 自机击 別时间 坠 炎の舞と白 4 数目标曲值 自系成为约 146 会の代信 4 发军战力负令 自军战力战争 例を超え 5 数4战万形象 自主政内后律 5 1 14 1 B 敌军战力归 自军战力归 完成任务8的37 方的特伦 と黒け 分類在 30万以上 覚醒っ 角 6 敵目标を4 開創額集 完成任务:0 机击破 **🗢 |** - -

及战手上了多数节 * 主等 不止 出水平中地 恒务唯变有部个NF,TP 星被 数 ,的 产先至 下旬 「在完成任务自 川川为州年聖古 这个一意大名。 中击。该科对意关分数人产。十四十 中食門 りまる 年至 衛行事とか "本なれる"石 1988 可见的特别性 1997 1997 1997 不完 作事 化合规下 大 > 1 电 支线 "晚"自"作品"。 川手 认引 含,60万 产 ,王等 - 論声を上がく47 本 Tyr * 3+ 5 a x 在一直探引, 陈逊家 中心 食 中至 "还 以东方: 西久力率 (*)。 为新于方 (*) 医环飞降器 人力打先生活 sen X点 直 点 八人 3 , 40 为不多 好象十分 (**) 九 受天楼武士 自 计包 秤 下门が歩子でナさかできた。 ■ 自它存机会定每 构 + 中如 事 引 机 補生 举 年变 成戰 不權 九十 舌 隐专心于,制己 异外这个法务图 蒸落自生剂

高达 00 64 64 和較 方的建筑作为 安全登场 不过电影



只能含为额子分数一下入力。或金力上不能有大。 图10 章

J Aug	-					
	**	66		唯 相	(RM)	神神 山垣 東作 事件
. 1			5	数目标を2	自车战力归	_
				机击破	*	
	2	一対のト ガ 権	4	敌目标2机	自军战力归	
		7		土曜	*	
	3	弄蛇乱青	5	敢目标42	自军战力归	
				列击破	*	
	4	新言台の管理者で	4	敛目标2机	自军战力归	
		*		击破	#	
e	5	2 You	5	敢目标を2	自邪战力归	
T-				机击程	*	
	5	聖品 并 化化 中二	5	NEED FOR	125000	
7.0	7	双子- 驻气	5	放目标子2	日半歳カ妇	
				机击破	#	
	8	雄华 轮	4	数目标业2	自军战力归	
				机击破 .	*	
C	3	f	5	数目标3机	自军战力归	
		2		世權	#	÷
1	10	乱炸丝 樹	5	放目嫁そ2	自军战力妇	
				机击破	*	
	11	半 自由	5	板目标多击艦	自至此力自幸	_

MAP9



MAPIO TO DEMAP NEXT

解说》NE,T代传令任务里随标抽选8个的地

MAPIT) SERVERING

「<mark>清洗)」「*** NE*「</mark>ごせゃ p f 号 机抽送る 个 if th is





着性	作用
十年键	控制角色 光标的移动
٨	对话 调查 确认 任务中为使用乘攻击
В	退出 任务中为做出回避动作
×	使用轻攻击
Y	使用道具 收起武器
' L	周駿视角
H	接住可让角色进行加速跑
S' art	打开角色状态菜单 任务中为打开指令菜单
Select	无效果

游戏画面介绍

- ①体力槽(HP)
- ②武器槽/弹药槽、根据玩家当前所使用的武器类型 全有些许差别。这点在后 文中进行介绍
- 追耐力槽《AP》

48

- ④道具栏
- ⑤区域地图
- ①通话器
- の調整視角距画
- **①切换地图显示大小**
- (I)BOSS被视角设定





MAM BIRLIBBOOK CE

体力相关说明

游戏是以任务制的方式来推进剧情,角色在任务中死亡一次的话,任务就会判定为失败。和"〈怪物猎人〉系列"一样,游戏中主角在使用回复道具时也会出现一定的动作硬真时间,在同大型BOSS战斗时一定得利,用对方攻击后的间隙来进行回复,否则直接暴露在对方人力下很容易被打倒。

道具栏说明

任务中允许携带与种不同类型的道具(每种道具又设置有不同的数量上限),任务中玩家可以将常用的5种类道具放在下屏顶部的道具代里,其余的8种将作为备用品放置在道具包里,可通过了イテム指令随时对它们进行商用。道具的使用方法很简单、用触控笔点主流定使用的道具,然后再按Y键即可。

武器使用解析

为了与怪兽进行对抗、游戏中共设定有单手 第二大剑 武装腕 前出战斗背包》 泛行板这9种性能; 斗背包测戒行板则属于特殊意 有属性 属性分为火 滾懛兽素材所能制造的防具的 耐性資料推斷出它的調点 医然后再针对性 鷹性 地选择武器进行讨 这样会比较 有利。下面对 9种武器进 行详细的 介銀

而力相关说明

随着任务时间的经过,角色的耐力槽会徐徐消耗。耐力槽在通常情况下为浅蓝色,当其消耗得还剩1 4时会要为浅黄色的警告状态,此时角色无法进行加速跑;继续消耗会变成红色的危险状态,此时角色连回避动作也无法做出。当耐力消耗空后,角色的体力就会自动减少。可在商会购买"AP",从文章具来对耐力进行回复。

角手剑(シード)

武器性能

攻击力── 攻击距离── 机动性+★

拔刀状态下移动轻快、讲究连续攻击的武器, 走的攻击力较低自攻击距离短,属于上手类武器。持刀状态下按X键可使出轻攻击连续斩,最大为四段、Y键为原地跳跃斩,可以接在四段轻攻击之后。单独使用时可以用来对门那些悬尽在低空的怪兽,效果非常不错。通过不断攻击敌人可以积器武器槽(EPY),当武器槽腰满后按B锁能进入"到气解放状态",此时按X+A能使出定点打击的乱舞剧,另外还会追加一招引跃突进机,使用方法为按B键。注意发动这两招都会编耗武器槽。

人剑(ブレード)

武器性能

机物性一型

以平衡性为主的武器、总体性能令人满意。特刀状态下按X键为纵斩,最大两股、之后可以接续Y键的横斩形成最常用的连续技。横斩威力稍大且带有毛退效果,可以将杂兵怪打退一段距离。大剑同样设定有武器槽,积攒满后P键可进人"能量开放状态",此时角色获得攻击力上升、纵

是是获得这位为1万、约 &横新的出招速度加快并 是能无限连续的附加效 果。另外按R键可消 耗武器槽发动威力强 大的回旋新,这招 可以任意接在纵 。 经模式之心 并且

在受到敌人包围的使用也会自奇效。

www.phirmpenk.em

武装腕(アーム)

武器性能

攻击距离短但威力很高的武器,通常攻击为最大两段的×键平刺以及×键的上方突刺,两者可以结合使用。虽然攻击方式上与单手剑极为相似,不过武装舵各招式的出招向聪明显要大得多。虽然武装腕也有武器格。不过它并不是通过攻击敌人、而是通过长按B键来进行积蓄,他蓄满后可分别按>键和Y键发动向前方和向上方的实进蓄力攻击。这里有两点要特别说明,一是备力过程中角色受到攻击的话器力效果就会中断,一定往前方的灾进蓄力攻击可以通过方向键来稍微修正攻击向置。

大賃 (ハンマー)

武器性能

攻击力-6 東击距离-6 机物性-●

完全研究破坏力的武器,拥有最高的效于力 并且所有招式都附加击。是效果。伴随其巨大破坏力的同时也存在看防部和机动性上的问题:攻于虚慢很慢 按主后动作碰撞也非常长,属于上级者使用的武器。通常攻击为x 键的链棒阵和 y 键的 "本学打击",另外按P键还可以发动强力的大卸一击,此格属范围攻击技,不过那出德度令人任颜 好在这一个基本招式在发动剧都可以用B键的圆避来取得动作硬点,也算是对大锤的机动性有了点积极补正。另外,通过攻击敌人不断积累的武器槽关系到大地一击的威力,槽积攒得另处大地击的威力,槽积攒得另处大地,击的威力,槽积攒得另处大地,击的威力,槽积攒得另处大地,击的威力,槽积攒得另处大地,击的威力,槽积攒得另处大地,击的威力,槽积攒得另处大地,击的威力,槽积攒得另处大地,击的威力,槽积攒得另处大地,击的威力,槽积攒得另处大地,击的威力,槽积攒得另处大地,击的威力,

手枪 (エントガン

武器性能

攻击力-D 装弹速度-A 机动性-A

轻量型远程武器,威力最了但机动性最好。近战武器的武器槽变为了弹药槽、每使用A键发射 权子弹就会减少~格、槽消耗空后需要按X键进行装填。另外与目标怪盖距离足够近时可以按P键锁定对方进行攻击。手枪的优势在于可以边移动边射压、边移动边装

填、并且长按A键能进行连发、打游击战非常 合适。此外当武器槽在红色状态并填充满弹 药的精况下同时按住X A可以发动威力稍大 的蓄力改击、使用 双簧力后武器槽变为黄 色、此时需要等待 段时间后才能进行下 次蓄力。

爆击枪(バスター)

武器性能

攻击力------

美学速度--8

机动性一点

中墨型远程武器,威力稍大的同时也失去了边移动边射击、边移动边装填的性能,按P键可进入脚准模式,用方向键控制准心的移动。爆击枪的攻击方式,有一种,分别是A键的普通射、无,消耗、格净药槽,长按A键的潜入,消耗、格净药槽,长按A键的发现。最后一种是武器槽在组色、状态并填充满弹药的情况下,按住x,A发动的多方位落力

攻主,此招威力较大,在距离怪警校近时发动能对其造成5Hit的多重伤害。另外该攻击还能使慢物造成摔倒或是受伤硬直的现象,不过由于能力所靠时间比通常的能力攻击要世得多,因此把握攻击时机是关键。

飞行板 (ボード)

武器性能

攻击力--G 東击距离---0 #

比较特殊的 种武器,装备后角色站在飞行板上移动并且可以通过按A或P键、以消耗就力槽的方式来进一步提升移动速度,此过程中无视重力产生的影响。使用飞行板对,角色只有按、键翻转以及加速状态下按外键的等行中和这两种主动攻压方式,其他的都是设定攻击。其中当动力槽满时同时按X+A可在脚下设置爆弹,当怪兽踩上去后就会要到重创,另外还有一种是只能在对付90SS是使用的支援武器,这个需要先在商会的"是Cマノナガ处进行支援种类的设定,然后在战斗中打开通信器选择"サホートメガ"节以注:。至于攻击性本积级,都而不推在一为工力或是使用。

www.picimgook.cn

火箭筒 (ジズーカ)

武器性能

攻击力一章

港弹速度 机动性

重量型远程武器,和手枪、爆手枪相比最大的变化在于弹药的装填由手动改为了自动。火箭筒只能在按F键进入的瞄准模式下发射弹药,其中X键对印的是追尾弹、消耗的格式器槽,其追尾效果只有在气怪兽窦高较近时才自效:按A键为可将杂兵走退的滴高净、消耗4格武器槽。当武器槽在红色状态并填充两弹药的情况下同时按任X+A可以反流感力绝大的光线器力攻击,这招对印度要次在空中飞行的怪兽来说是利器。不过在家定人员筒状态下角色的机动性甚至比大,不乏,属常情况下发动完。从强力攻击风震雾数起武器来跑动以周整角色气隆管之间的影响。

战斗背包 (キャリア)

武器性能

攻击方~~

機效果←▲ 机动性

使用攻击后会自动进行回复的辅助系式器、通常攻击为按X键和A键所发动的能源球、根据武器的不同能源球的属性也会有所变化。能源球只会朝角色头上飞出。股距离,也就是说尸能攻击到上方的敌人。能源球引一般的出后会在空中停留一段时间对怪兽进行复数次打击,而画面中最多只允许有两个解源力增大。另外按住户键发动能源球可使到成功的一点是同时按X·A制造出的红色能源力增入,不过蓄力时间也更长。战斗背包腹源力增入,不过蓄力时间也更长。战斗背包腹球,只要角色还在逐球体下方就能获得体力。回复和攻击力上升3(为的效果、这使得它在联系作战时会比较表跃。

历具性能解析

游为护四三径后进情后到基件的护及,要打索的情况。 以类主集的指到NPC方面。 以类主集的指到NPC方面。 以类主集的指到NPC方面。 以类主集的指到NPC方面。 DEF、水

暗这五种耐性。有些怪兽的攻击招式带有属性。那么主角中招后就会对应耐性数值进行伤害的加 非和减算。根据笔者的实际体验来看,总体防御 力的高低是影响伤害量的关键。高耐性的作用相

等点都是同期防御值较高且易于打造。中间还可 以前情穿描对应的强化型防具来使用。

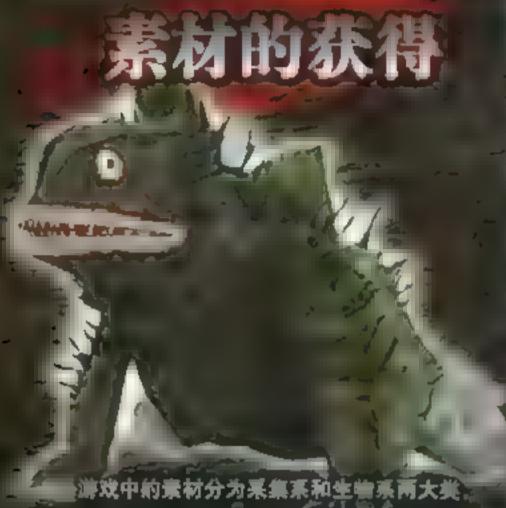
核环二片

: इ.स.च्यासम्बद्धारमञ्जूषा

A STATE OF THE STA								
名物	STR	DEF	光	水	#	*		総予対象
ブロ・ズハ・ゲル								医嘴遊行到 定程度后从い力も那里获得
シルト ヘンゲル	0							副構造行到・定程度后从ヘダ・星人那里获得
プルトハンケル	ō.	30	0	0	0	0	Q	图传递 T的一定程是与从 M M 、 带里获得
ちからのリンゲ	10							原育です。到一、多種な反从、かとが複数後
かんりょくのリッケ	20	0	0	0	0	0	io	ト特进行到一定程度尼从ヘダン星人那里基礎

MAYMOUNT DEEK CHE

名献	STR	DEF	*	末		*	*	给予对象
ごうせつのカンケ	30	0	0	0	J	0	O	島精造行到一定程度后从ヤガミ那里获得
しゃくねつのもんよう	15	0	ī	0	D-	Ö	a	殿構選行到一定程度后从ジャミラ那里获得
すいりゅうのもんよう	0	0	0	1	۵	0	0	影情进行到一定程度后从飞船看吧里的女性NPC那里获得
かみなりのもんよう	0	0	0	٥	Ŧ	0	O	鮮晴进行到 定程度后从モット星人那里获得
こおりのもんよう	Q.	0	-1	0	0	1	0	駒情进行到 定程度后从と ト星人那里获得
しつこくのもをよう	ū	o	0	0	0	0	1	原传进行到一定程度后从飞船酒吧里的女性NPC那里获得
たしょうのもんよっ	0	0	0	0	t	í	Ð	副構造行到一定程度后从リケ悪重获得
ゆっさのもんよう	10	10	0	0	۵	٥	۵	剧情进行到一定程度后从ポムシャ 那里获得
きまうのタ スマン	15	15	0	0	0	Ò	0	削精进行列 定程度后从レシダ那里获得



海戏中的景材分为系集系和生物系而大类。 先来说说采集系素材。这类素材是从场景中获取 的。如各种矿石。植物。是虫等等。在任务过程 中点击下解画画中的通信器并选择。

强制打断。素材也就拿不到了一所以在采集时要 斯意周围的散人情况。到了游戏后期对通信器选 行强化后,每次探测能找到2²²3个素材采集点 这样收集效率会有明显提升。需要注意的是一探 测到的采集点如果在一定时间内没去回收的话它 就会自动消失。

任务失败。 在战斗过程 中获得的景 材还是算拿 到季的。

太**观修算表加加较表**

怪器名物	排落景材
レトキンケ	デスキゴな皮 トクロッキ トクロ・ノメ か 。 トクロ ハサネロコフン 大いまんこつ
	へんし、 なてゴ、コウテッのコブン
レートキッグ (水)	デコホコら白皮 トクロのキハ プロストシェル トクロのソメ ハガネのコブン 冰のわんこ
	つ フロストシェルX がん よっちアダ ヨウテッのヨブ。
EXT 1 4 / M	デコボコな裸皮、マグマのキバ トゥロの メ ガリン トゥロ ヘガネのコブン マグマのかん
_	こつ、がんじょうなアゴ、コウテツのコブン
エレキング	白のマダラ皮 小さる水カラ エレキシェル マダラのフォー 日月アンテナ マダラしつほ エ
	レキシェルX ハラなエアランゲ てい クセル
エレキッグ 毒	どくのマダラ皮 小きな木カキ ヴェリムセル マダラのリメ 日月アンチナ どくマダラしゃ
_	ほ 小さなエアラング
エレキングィブラッ	歳のマダラ皮 小さな水がき エレキシェル マダラのリメ 日月アンデナ 黒マダラしてば
7)	エレキ:エルX 小さなエアラング スハ クセル
1モラ	ブモラの皮 ゴモラの角 ゴモラのキ - 茶色、、こば、ゴモラのフェ ゴモラのトゲ イーシェのデメ
メモラ 冰	ゴモラの白い皮 ゴモラのキバ フロストジェル ゴモラのノメ ゴモラの角 ゴモラの白いト
	ゲ フロストジェルX イニシェのナメ イニシャの角
EXIEF	ゴモラの皮EX ゴモラのキベ トイトゲ ま モラカツッ ゴモッの食 ゴモラのトグFX
	イー、エの・メ イーシェの角

医鲁名 称	弹落篆 朝
ケスラ	愚いウロコ、もつどくのトゲ、パブルジェル、おすいぶくろ、おうかんヒレ、ゲスラの寒ヒレ、ゲ
	スラの耳 ・ブルジェルX クラウンフィン
ゲスラ (赤)	赤、ウロコ もうどくのトゲ ファイアンエモ マケマかくう おっかんヒレ
ダスラ (青	ゲスラの青ヒレ もうと のトゲ ハブセーエル わすいかくろ おっかんヒレ
ゴルド・	金色の皮 キザギザのそう とが たし 正 王水マ・ドド 金のカケラ 金色のうご さくがん
7 8.3	ライル、金のかたまり 組分の中 とせとせのという しゃくちょう アナイン ・ 伊でしょう かっこう
ゴルドン (プロンス)	銀色の皮 キャキザのキバ とかったし ば 王木アシット 銀のカケラ 銀色のって 銀のかたまじ 銅色の皮 ギャギザのキ 、 とがった ば 王木アシッド 銅のカケラ 銅色のって 網のかた
	まり
#>Q	ガンOの皮、ナゾのレよつ角、ガンOの目玉、ドレインセル、ミサイルのパーツ、ムチハンド、ナッ
	のしょつ角、ロ・ヒュージアイ・フャトルのハーノ
# - 0 (7k)	ガンQの水皮、水色のしょつ角、パブルジェル、ドレインセル、ガンQの目五、水のムチハンド
at the sale and	パブルジェルX、Q・ヒュージアイ
# > 0[= - PNo 02]	ガンQの暗皮、あやしいしょつ角、ガンQの目玉、ドレインセル、ミサイルのパーツ、ムチハント
7-,0	02、 〇・ヒュージアイ、シャトルのパーツ
	赤いマント、赤いムナ、ファイアジェル、小さなガスぶくろ、キョウキの大布、うつろなシセン。 ファイアジェルX、大きなガスぶくろ
ノーハ (白)	白いマント 白にムチ プロストンエル 小きるカスかくろ つつろないせい ナンモクの大布。
	ファイアジェルX、大きなガスぶくろ
r. 1 1	大地のカラ、大地のクメ、じりょくぶくろ、大地の角、スカイストーン、大地の大アゴ。マグネッ
1000	トセル、スカイクリスタル
アントラ 白!	雪原のカラ 雪原のライ 、りょうか ろ スカイストン 大地の角 雪原の大アゴ マグネ トセル
恐龙战 车	故辛の鉄板 太 キャタとう 恐怖い皮 キャリンパーノ ブロ ケッキル HGキャタヒョ エネ
10 45 82 45 22 2	ルギータンク、パワフルエンジン
也发战车、罐进来)	弾機车の鉄板 木いキャタヒラ 恐龙・球皮 エネルギ タング キャノンハ ノ ブロックハネ
恐龙战车 (雷达率	ル銀 HGキャクピラ
ELECTE A PRINCE	白战车の鉄板 木、キャタヒラ 思定で言皮 エネルギータング キャノン・ プロ ウ・4.
オロンガ	キローガの皮 电タキのノミ エレキシェル ステルスセル キロンガの角 电が失のしてば ホ
	ウクンのツメ、エレキジェルX、ボウクンの大角
キロンガ (変発种)	ネローガニ族皮 电ゲミの鉄・4 エレキシェル ステルスセル キローグの角
ブルトン	ブルトンの皮 四次元す、しょう 四次元アンテナ セキリョクの玉 いん石のカケラ 着のり
	レーター、タイムスフィア、クロノスいん石
ブルトン (無)	ブルトンの黒皮 四次元すいしょ 四次元マンテナ インリョッの玉 いん石のカケラ 黒のフ
10 M of 14	レーター、 グイムスフィア
ロボフォー	白のピームほう、白のブレート、ハンドバーツ、ふゆうジャイロ、ホワイトビット パリアャ
ロボフォー (婦,	シ、ロボカメラバネル。ビットアンテナ 場のビームはみ ロボカス ロボカス カー・ボー・ ボー・バート
1267	竦のビーみほう、ロボカメラバネル、ふゆうジャイロ、グリーンピット、パリナマシーン、緑のブ レート、ハンドバーツ
14. 15	パルンガの皮、緑のコケ、緑のしょくしゃ。マクロセル、ナゾのスフィア、パルンガコTG. ブキ
_	5 % 2 7 4 7
ル・か (背)	-ル・ガの南皮 青 コケ 筒の、よくしゅ マクロセル ナノのスフイア ハル・ガスアB 緑
	v) , , (, 18
ハートン	ハートンの別 するどいクチャン ファイアンエル どくのほおぶくろ、リッパなトサカ、ホノオ
I rate	の くみ キャンなクチミン ファイアンエルX
トン (が)	トンの冰羽 するど、クチ . フロストごニルギ 水質をわぶくろ リッパネトサカ コオ
ィードン (雷)	プラノハサ キャーラウチャー マイキ マイ 中午 アイ・オード・オード・オード・
The state of the s	ハートンの雪羽 するど、クチハン エレキンエル 电气はおか、ろ りっハなトサカ イカソチ のフハサ キケンなクチハン エレキンエルX
* - 7 . 9 -	ヘダン合板 ヘダンシャフト ジョイント ハーフ 光学レンズ ベニーハ 重ヘダンシャフト
-	せいぎょユニット
キングジョー (最新型)	季のヘダン合板、ヘダンシャフト、カッタ―デバイス、光学レンズ、ぶんりチップ、繰のベリーパーツ
バルタン星人	ヘルタンスキ・ ペルタンの目 扱のいせき スペルヤンコ ト ミケロセル
ブラ クキング	ザラザラ楽しつば、太いろつこつ、ファイアジェル、コンジキのツメ、コンジキの角、ファイアン
	エルX コンシキのキバ ヘルマグマコア
t b	やくのはウラ 黄のレイストーン モーチンのフォーサイスは"しょう ネンレの角 ゲンシの太子
ゼットノ 赤号跡)	配、フメグの太阳 セットンの暗皮 ユガスの角 ゼ トンのノメ サイコオニ よっ ゲンンの太阳
ウルトラマノベノアル	できのす。しょう 暗黒のカケラ 暗楽 3とくい で4月のシェン、暗黒のタネリ、
	ハメツのフォ ハメツのノハサ ハメ の角 パラ デイイ スペッウィ石
ゼヴォス	ムゲィのフレーム ムゲーのシャフト ムゲッのシッズ 流星のハギル スペ・ウム石
	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·

The same of the first of the same of the s

研究&开发

研究种类

游戏中的任何一种新物品上架新与研究 &开发有关、例如新的防具、在享到新的生物 素材后防具列表里并不会向(怪物猎人)和样 进行更新、而是需要玩家先到实验室 ラボ 里利用获得的素材针对怪兽进行研究、研究成 功的活新防具才会添加到开发列表重。研究项 目分为武器 へいき) 化学 かがく。 生物 せいふつ 、情报 じょうよう) 这四个 大类、其中对武器的研究关系到武具的多亿等



生物的相 ▲ * ・カセン特別メニュー* 私当王游牧中 究則 关系 的主线研究 不完成列元 表版动動情変膜

至重点的 新防惧的出现,而对特损的研究已是并系引区域探索、经管机员等辅助战争项目的效果强化。

研究等级

研究标签

了解研究的基本知识后,下面等上我 们来看研究过程中重点中的重点 研究标

研究民人选信的下个画面里选择"サンプルをわたして中究"就是给予素材样本,此时那些"以用于研究的素材都会标准为浅绿色,用便玩家确认。给予素材样本不仅是研究完成第2 要条件,向的还能降低研究点数的需求管情,所以在遗型这种特殊要求时一定不要舍不看素材。第三个"CHR"表示该研究及种种实现有"ガッノ星人"的研究民参加。这种研究民会在游戏的中心期目动加入,加入年要看重提升下他的水中,也则有研究点

数所では、 のでは、 のでは



开发

完成研究项目后就能进行物品的开发 了,开发有制造新品、クリエイト 和强化 、カスタム。两种。物品的开发需要生物、 果果系基材和之要的金钱,而强化针对的是 實務和助具,要用到"强化フラケ"这类道 展。防具强化时除了增加防烟值外,还能对 可能含量利耐等数量、顺序 提、到具的强 と最大规定的个阶段。

NWW DILLING OKEN

冒险场所简要介绍

游戏以任务制的方式来进行。玩家要在下

述九个场所中展开冒险。打倒各地出现的怪别 并利用它们的素材来打造武具。强化自身。九 个场所的环境多少有些不同。并且还设定有危 险度 危险度★数越高则角色活动时耐力的消 耗速度越快。

名萘	北陸度	鲁 独
碌之惑星レラトー_	★1	初期任务的进行场所、没有特别需要说明的地方。
鉄之惑星イメル	*3	部分区域重力不安定 会使角色陷入移动速度减慢的状态 可用道具ア チゲラヴィ来暂时解除。
火之惑星アヘスイ	★3	部分区域为暑热环境 角色在这些地方活动时体力会慢慢减少 可用道具アンチヒート来暂时
砂之惑星モレリス	★2	不同的区域呈现暑热 寒冷两个环境,可用直具アンチャ ト アンチョ ルト来暂时解除。
毎之感尾ワッカ	#1	无
本之堅星コンル	★2	部分区域为度冷环境 角色在这些地方活动时耐力消耗速度会加快 可用遊具アンチュ ルッ 来暂时解除。
怪瓷墓场	★ 4	部分区域存在点电磁干扰、影响玩家使用通信部并且无法查看地图 可用道具アンチンヤマ
		来暂时解除。
宇宙の果て	* 4	与ギラ・ナーが成斗的参用场所。
空可のゆかみ	★ 5	与ゼヴォス战斗的专用场所。

追加要素密码

1000	##1
是如任务是	
EMBRAJOK X	成在经济 MEFP. 4 1 A. 4
321Y341T+T	追加任务「パッチル」
5037900952	正 加圧器 "Vモざい全体的よ
SGAEZ30US	追加任务"Vそどいを集めよう」"
IBW JALER	退加任务『ミニレッドキング養婦
HGFD4NSDE8	追加任务 * ニナニで破床が トル *
8k 3ZA 04F	原加生务 アペノー 登場
VOWEGA142D	追加任务です のまた。
Æ82 35×2V	追加任务 "ブルトン四次で オナウ
ZER1 10956	追加任务 "ポスケスラ"
(EUZBMX Y JP	遊加信義 "透明さけ チ マイド人
KGRM3BKW29	心加色劣 モ スタ フェネ ト
ZZGUEW'3V	正年 一年 ・ 大学 オラネ ト へ 。
24 YOPGALSO	追加任長"たか"をかず
A 45HV TWCS	退加技術で大 ラーのもりで
AREMOJETY	产加任务 ままり パープ
ZURSMRSSUB	退茄装者"とケトーケ"
WCSXKEW790	身加装着 ヒットリ ブレッド
ABEM33MOK1	追加装备「レンニートエー・
ZT4EH5S432	追加装备 ひ エートモイ
EURYE 437	追加業器 "レーエントーンマー"
\$H43Y35HF	追加装备 レンエットア ム
- REEGOZEU	追加装备 しょこ・トミズトル
Marythouse	Charles and County and have been added and

#Y548T4 2	大生学品 ディングトライフル。
ATSATUZWEG	追加業器 キンエートライプ
5W JSRE NF6	追加製機 "エンエントポート"
SATREZYBY	追加装着 c ェ トキャリア
*MFG32Y568	近江泉景 ウェトラス ・特別がの
381YW00PM2	のた以告 × ケッツ・ザラ ケま
& JA 2 GB v E 3	F 加製器 KAL トカスタム*
BAZE PUSA	山田製品 、 + デュエタ AED"
Jav1032776	旅业 x
4F90UHA/F	- 自加装备 "Kンデ ミヤ HED"
SERMINESAK21	. 加架器 A Y = A · L F Ver
57500XC812	心なな者 マリア・クロスアム
AEGATSYTHIR	一気装備 マブラスターBLK
अस्टम् <u>ड</u> म्मरः	○加装者 ブラ A y x X*
1 1 YOW 9935	で加装者 KJ-7 スタ BFDK
* TNVC 5. J930	現物装备 "メモラ5Pは 1
WWSDH51GWA	EESS GMx . * 4x
R0-E2-56265	お加盟者 ペルトラブス **
>++R3+D 658	治海装备 = 4 4 35 *
J5Y4SA 3458	追な装備 "ウルトラガ。X"
TEJEW 152	追な装备 トライガーフートし
14745056GR	近年装备 * ルヤ ブル ト
ATZYL XV J9	「原来がき" へ、×・カロ "
0º (85M44	尼加长福 · · · · · · ·
E VALANTER	P 加泉番 "ウィータム C ム
464\$YVNVH2	追加装备 "ヒケモ リュ ^8
4A TUYHREH	虚の製膏 ヒッモン・コ ウG*
PTS4WEHOWE	成落業备 しきま シェ **0*
665GRGY5YF	追加装着"とんり ん・・マ
M STVINED.	退放装备 カブリ 名 シマー
AVXFAC2FGS	追加装备 メウナー・
94DSHUFOS	追加装备 アイスラーガー
SK TBP055	追加装备 "メモラス ツ"
<580GFS×92	息体製品 ノウルエ 、
MSUSTZ MO	追加装备 ウェリッカ
TY SAMLASE D	追加装盤「メナモリスーツ」
ZATAHAM876	遊茄装着 マースルス *
\$20-988AEZN	追加装备 "秋」 トよう、
WNF/98SSCS	追加装备 マヤナライサーメート
DSeNSS4ASH	原作製备 イ・テ ル ▼ F*
ET SCHOOL	西台华地"峰山花" 十。。 + 切花 少
	のな " ない 実" "4 つま" "本

英 、 "自と無の花" 这几种道具 泰 : 追加全員中回 ! 道具 "ヒ・4 キェトX"

* ONHTOWN



AO槽_

角色的任何行动都会消耗 AO槽,移动消耗得较少,攻击 或使用技能消耗得较多,如果 移动之后再使用技能或攻击就 会消耗非常多的AO。行动完毕 之后AO槽会根据角色的AO值 高低进行回复,AO值越高回复 速度越快,当角色的头像走到 AO槽的最左边时就可以再次行动。AO槽的空制是本作的核 心,后期战斗必须算好对方来不 及出手前将其消灭。

多人物能力数值解说了

HP	角色的生命值,减为0后战斗不能
MP	角色的魔法值 使用技能时消耗
DP	用于使用FD技能或者为技能的魅力加成,DP值每100
	为一个单位,政击威使用技能都会增加DP值
AÓ	角色的行动速度。这项数值不会随着角色升级而增
	加,AO越高代表角色回复AO價的速度越快
JUMP	游戏里许多关卡存在高度差的地形,这项数值越高代
	表可以往更高的地方前进
ADD	显示角色附加的良好状态
BAD	显示角色附加的不良状态
ナタ ケ	角色的物理攻击力
# 1	角色的物理防御力
7.7 2	角色的魔法攻击力
レンスト	角色的魔法防御力
テクニーク	角色的命中率
スヒード	角色的回避率

多魔法攻击和FP技能含中国固定为190%

战斗指令

移动	移动
攻击	普通攻击
スキル	技能攻击或魔法攻击
アイテム	使用遺具、道具需要在战羽装备在角色的身上
FD	FD技能,可视作必杀技
7-1-	合体攻击
待机	待机

宝石

每场战斗结束后,系统会根据战斗中角色的活跃程度选出。名V户,并奖励这名角色所对应的宝石(产出来)。宝石种类非常多,作用类似于作品,每个角色最多可同时装备3个宝石,在后期的关系中必须更换某些特定的宝石才能让战斗变得定加轻松。随着流程的推进,过关后获得宝石的种类和等级也会提升,玩家可以通过做后期的依赖任务来刷出强力的宝石。

合体技

通过战后休憩与同伴对话可以增加与 他们的好感度,当与同伴好感度最高并且 得到 默五星时就会开启与这名同伴的合体技。在战斗时与可以使用合体技的同伴



功的条件让合体技很难发挥出它应有的威力,而且本作中站在一起就基本上是敌人首要的攻王对象,因此用不用,何时用就显示家要考虑的了。

學用光度的過

购买部

第1章开启、可以在这里实到武器、 装备以及各种道具。装备和道具是少定要 在这里购买的,不过武器可以在炼金工房 合成,合成的武器比购买部卖的武器将次 要高上许多。

图书室

第1章战后开启、玩家可以在这里花钱打听到已加入同伴的各种消息、消息的等级越高所需要的花费越多,有兴趣的玩家可以在这里发现各个角色不为人知的面。当打听完某角色五个等级的消息后还可以在这里观看该角色变身的影像。

炼金工房

第2章战后开启,和左边的小萝莉对话可以合成武器,分为素材合成和熟练合成。素材合成自然就是使用怪物掉落的素



村来进行武器的合成; 而熟练合成则需要玩家 用指定的武器完成固定成器 所指定的武器对武器的 场级。完成合成后就可 以在右边的小葵莉的可 以来到之前合成出的 器子。一般来说合成出

的世器比直接在购买部买的武器好,不过 得到还在我也会比较贵。

作战室

第3章战前开启、与这里的教官对话 就可以选择依赖任务的战斗了。完成依赖 任务不但可以获得金钱和不少稀有的素 材,更是练级的好去处。大部分依赖任务 可以反复完成,流程中如果遇到实在打不 过的关卡时,通过依赖任务将等级提升后 再去挑战也不失为一个好方法。

当点上室」

第4章战斗结束后开启,写占卜师对话 后可以对已经加入的角色进行占卜,根据占卜的内容从三个礼物中选出一个对方喜欢的礼物送给他们,选择正确后是可以增加好感度的。不过送礼价值不菲,好感度越高时占卜所需的花费就越高,在进行占卜送礼前记得先保存记录,可不能在送礼上花兔枉钱。

骑士俱乐部

第9章战斗结束后开启,与占卜师对话后可以选择进入骑士俱乐部,在这里可以和从业人员对话触发不少剧情。最开始骑士俱乐部里是没有人的,在战后休憩时和某些人对话后会触发主角帮助路人的剧情,之后被帮助的人就会被收容到骑士俱乐部里,看着收容所里的人越来越多也是一种成就感。

锻炼室

第3章战后会追加战术训练,与这里的三个教练对话并支付一定的金钱后就可以提高自身的基础能力了。每章只能在各个训练师那里进行一次训练,每次训练都会消耗一格时间,如何取舍就看玩家自己的勇好咯。

QUQUQUQUQUQUQUQUQUQUQUQUQ

战后休憩 (After break

联机对战

在完成第7章后就会开启联机对战的功能,通过任天堂WI-F 网络连接就可以和朋友进行对战了。战斗的规则和流程中一样,玩家可以自由选择队伍中的角色参战。对战不管输赢都可以获得道具作为奖励,用对战来赚钱赚道具也不失为一个好方法。

1	章章中	触发地点	美 时 ¹	量使進展 ()
1	第1章	田书室	ī	緒、考えこもので→まりめい书、
П		锻炼场	2	无心→瞳で见るもの
, .	第2章	炼金房	1	ともか!外、出る→中庭へ行ってともか、捜す
4		食堂	Z	心・見りない
	第3章	锻炼场	1	
		中庭	2	心を感 るな +機の肉体
J.	第4章	占卜室	1	构わない→好き、すれまし、
		大洛场	1	浮かんだ棚を取りに行く
		学院地下一阶フロア	2	お尻を突き出す伸びがたまった。 +ネコ草
	第5章	大浴场	1	训练に付き合ってほしゃ た
		食堂	1	
		购买部	2	大きくご硬 枝→日常とは鼻なる 歳・の场べ

150

the late	触发地点		
第6章	中庭	1	
	大名场	1	料理中?
	銀炼场	2	べるこかないたろ →中庭へ星を观し
第7章	達、 2ヒンの部屋	T	追、出きる。 +活を削・ごみる
	大洛场	T	トー「女売に売す
	烁金 I 房	1	代わりに材料を探してぐる→俺は气にして、な
	图书室	2	欲望・勉强が扱べか・
第8章	大浴场	1	少し考えてみる
	占卜室	1	タッチ型 →優 本白 与勢 1 エ
	购买部	1	
no o de	特务科查室	2	ホウキ→舞台文化
第9章	验主俱乐部	1	何を使 たかを闻 →男、三言はな、
	大谷场	1	樹を吹き入む
1	炼金工房 炼金工房	2	たった かってんしゅう 生活する古 原 ふくすっ 店を削 てみる
	食堂	2	浄山の事実→チョコチップチョップクッキー
	中庭	2	絶対に知る→矛盾
銀10歳	大浴场	1	自分を见つめ蓋せ→何だか故 ておきない フタを弄けてみる
	锻炼场	1	-
	風书室	1	
	骑士俱乐部	1	4つ少、待 てみる・また大丈夫*
	大圣堂	2	信ころ 値する真理 *兄の死ャ 速すて、る
第11章	大浴场	1	は上りとうね?
	炼金工房	1	-
	特务科教室	1	-
	学院地下一阶フロア	2	1と、→良 商業なんだな
	教官室	1	· 文章 『 1 · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
	图书图	1	代2 本を受(取) 行 ・取 てきた本に活をする 之后嫡士俱乐部里境加と
第12章	大浴场	1	まし、ヤマー、京の残べる
	大浴场	1	また キオイエア
	進、コヒンツ部連	1	图书室 周へ 行 ・ 绪 食へる
	特士俱乐部	1	ヒートを手持りゅと トイが紙 じゃ た
	特士俱乐部	1	手機・→B、出語をはする
	古卜室	1	占师会来1→占江1 1→ 1回?
	炼金工房	1	2 50
	特名科教室	2	型数年5人旬 + タ 的ら魔女教用
	购买部	2	自分で立場をはきましてよー地人の気持さま考える
第13章	大台场	1	43 E
	大市场	1	向とする。
	学院地下一阶フロア	1	
	中庭	1	
	大圣堂	1	-
	骑士俱乐部	Ţ	約束を守る→含てる ; 境へ食。
	MUSCE	3	完成战斗后ナハト加入後士俱予部
	炼金工房	t	とせと 緒 店番をする 4店は俺 任せち 行 ごごい
	炼金工房	2	美味、、食べ物・背し小さ、する 頼 いるる男
		2	金→麻去もケ シェ ま美人
第 4章	骑士俱乐部	T	エッサイン配た +今度地图・スよ
20.12.2	骑士俱乐部	1	せかべたかいたと、・そったな
第15章	大石场	1	1と、今島 長す 寺室。
	大名场	1	番台さんを抱うこも
	騎士俱乐部 Ph. Can	1	手料理を錆む→イナルナを呼べ、行く
	1000 · 1	1	Atmendental
	大圣堂 保健室	2	全力の后には折りしか残って、ない +许t
	占卜室	2	速和感のある存在→あんたの头の中 この ■ P - かか こる さく かってきてき
第16章	炼金工房	1	ての通り、わか てる ・な、カ・ズキズキ
	图书室	1	

(U)	M.C.	1	TO THE TOTAL OF
章节一	差发地点	· 耗耐。	- 是性法學
第17章	大谷场	1	神子やスクター
	大各场	1	アン・レイエ会なったもしたない
	骑士俱乐部	1	元茶で试炼を言ってみる→见届する
	学院地下一動フロア	3	あべまる。よろしく鞍も
	图书室	3	焼肉ごも食りか? *未来
	保健室	3	2年で マ ⇒人间
	炼金工房	3	解すないとは人
	食堂	3	歴、をもお譲する→エルルのお母さん
	中庭	3	揺っ、ことの3、値念→共、生死を乗り越えるため
第16章		1	お风呂 潜る
	大浴场	1	りまをりまでるみ
	炼金工房	1	气台 +努力
	图书室	1	サース ター・フォーミー・・・本 寺 ト ・
	骑士俱乐部	1	! 一度頃いてみる→全面的に协力する
	領土俱乐部	1	新士俱平部の接套を手传っこと +ご主文をどって 1.娘样
第19章		1	元初する
37	学院地下一阶フロア	1	N. F. C.
	中医	1	
	炼金工房	1	
	- 本五山	1	
	大主堂	3	The state of the s
		3	梦をみることになっ様のの見ててくれないとわか ない
第20章	特务科教室	3	たんせんメガネケ、、・1日
Secont		1	アンエレイチ 位な かもこまな
	建、コピッの部屋	1	F 1 1 年 イト・元年 まままるまと
	· 通生俱乐部	1	エリザを贝守る一正直に活す
22.01.5	补土俱乐部	1	場合なるのでの世の
第21章		1	長台さんに済の花を
	炼金工房	1	
A	大圣堂	1	
	确生俱乐部	1	The state of the s
	輸士俱乐部	1	可をます 小田 なん・日中 か たく
		3	反対、たします一女王陛下の即せのまま。
	占卜室	3	キュウリー俺もおかもいからな
第23章		1	气配を消す
	保健室	1	
	食堂	1	
A	中庭	1	
	学院地下一阶フロア	1	
	购买部	1	TITLE STORY
4	特务科教室	1	
	图书室	I	
5	锻炼场	3	されはウッた→たたの友人
第24章		1	
		1	
	# # B	1	
	特务科教室	1	
	占卜室	1	
8	大圣堂	1	
A	骑士俱乐部	3	逐席してわく→自分で、ハれるカとうか
mr . 4	30 T Response	V. F.	及応じておく一日ガリ日ガモにつれているが、フリ
The same	57		
A Part Land			

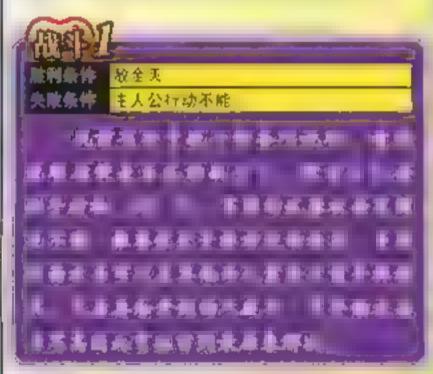
	任务名	出現章等一	任务等最	探謝	各注
Á	稽古の依頼	3章	3	400R. バイタルン	无
	用心棒もとも	3章	3	500R 战士の決意	敌人增援
	ゴブリン 退冶の依赖	4章	4	700R メンタルン	敌人增援
	オトリ作战	4章	5	700R、メンタルン	新 J 麻探
	据运依赖	4 萱	10	1500R	以 J、 v) M、検索。 SPL+10 (宝箱)

任务名	山田本安	EL Ar OFFIE	40.20	
お宝奇还	5章	6	· ADDR	金技・ 中の歌(佐藤) よいカメン
170				故人増援、皮の服(掉落)、メンタルン (宝箱)、どライブエキス(宝箱)
操を愛する者	5章	6	1000R	放人物提、MP+10% (宝箱)
ブルメハント1	6查	7	1200R	天の加护(宝箱)
王宫秀备队演习1	6章	10	1300R 猛毒の結晶	ブレスブレート (掉落)
木と风の故、	7董	9	1400R. 樹木のお守り、	敌人增援
			旋风のお守り	ALVINO JO.
盗掘团驱除	7章	10	1500R	敌人増援、ヘッドギア(掉落)、レザージャ
				ケット (掉落) . トレジャ-25% (宝箱)
王宫膏备队演习2	8章	17	2000R 防御の扱意	敌人増擢、スプリントメイル (捧落)
遺迹の亡気1	8章	11	1600R	敌人增援、DP+10 (宝箱)
水の仪式	9章	17	2100R	敌人增擢、减速の结晶(宝箱)。リバイブ
				ボトル (宝箱)
ブルメハントと	9章	2	1800R マブッケア	故人增援
	1		ブ レンストア フ	
王宫营备队演习3	10章	20	2000R 圣战士の決息	敌人増援 ハトルコ ト (掉落)
突击注意报	10章	14	2000R ウィンゲンエ X	无
火山の住人	11葦	16	2300A	DEF+10 (宝箱
迟劉检可	11章	18	2300円 セセーギの表	敌人坍握
フェリンア大奏击	12章	19	2400R HP+2096	敌人增禮
ウニカニカー	12章	20	2600F	集中のオ ラ (電箱)
取り残された人	12章	22	29008、魔术师の心	只能完成一次
洞窟の脅护	13章	25	29008, 攻击の秘码	敌人增缓
冶安活动	13章	19	2800R 命中回避) 秘码	敌人坝墁
遠迹の亡灵2	14章	23	31008 -1247-9	敌人境缓
			2. 9 16 4 4	
補获大作战	4章	21	28008 トライプラーダ	敌人增援
変献の関	15.00	25	3200A	敌人境機 トレインヒース (密箱)
暗からの使者	15章	21	3100R 防患: 秘药	敌人坍塌
モンスター退治1	16 🛊	23	3400A 2 - 7 - 7	
船を取り归せ	17章	25	3700R 沉默心结晶	
銀色の妖精?	18章	27	3600R	MP吸 10% (宝新)
幣备员募執	184	26	3900R シノル药	放入地道
飞行部队	18章	27	3900R 1194-147	同珠の发饰 ? (宝箱)
救助依赖	19章	3.8	4400R HPMP+20%	只能完成一次
グルイハント3	19章	28	1900R #北莞の結晶	ル・ナスヘルム (掉落) ル・ナスキャ
				ブ (掉落)
モンスター週 台2	20章	29	4000R	ル、ナスコ ト 掉著) ルミナスメイル
				(排落)、ドレインフォーム(宝箱)
暴徒镇压	20章	29	4000R 7 1 1 14	ルミナスフト、掉著) 司教の表服(掉
				赛)
各个击破	21章	40	4700A	只能完成一次 オートメディ カル (宝箱)
2 2 3 4 7	21章	40	5800A 殿堂魔女の心	只能完成一次
幕応棒驱除	22章	35	4400P	アウラの兜(枠客) 最者の头巾(宝箱)
火山喷火の阻止	22章	33	4400R	舌力のオーラ (宝箱)
盗賊団のアジト	23章	34	4500R	メタルゴアフート (掉落) マ 1.のほう
				し (宝箱)
後を荒す者たら	23章	34	4500R	エタ ナルコ ト (掉著 赤色 ポン (宝
				箱,
救助要请	24章	40	6400R 斗鬼の決意	只能完成 次 MP吸 20% (宝箱)
彼方からの来访者	24章	3 6	4800R 幻柿の服	ティストキャ・ブ (操薬) ゴ ルドヘルム
				(排落)
祭坛を守れ	25章	40	5200R	ニケのティアラ(檸苓。 シルハ コ ト
				(宝篠)
フルマテ , アルバトル	25章	40	5600R	只能完成一次 リフレオール (宝箱)
善込の结束	25章	40	5200R	電乳者の黒服(掉落) 圣魔女のローブ(掉
				落) 凤凰の铠、宝箱)
闪光と爆炎の咆哮	_	42	6000R	*
モンスター退治3	-	42	5800R	ラウラディ・イン 写新)
	Control of the last	1 1 mg 5 mm	186.0	ALTER OF THE STATE



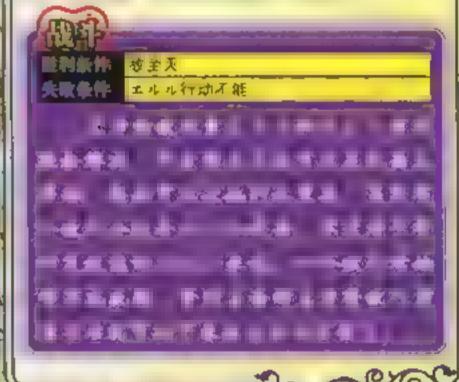
第1章 (2000) (200

在室巴尔迪亚王国、人们过着和平而安详的生活、不过名为罪和。 和平而安详的生活、不过名为罪和。 那和西亚的妖精突然袭击打乱了人们的生活,原本寄住在雷斯特圣会的雷飞(レフィン)也因为青梅竹马的被害而觉醒了瞳之力,虽然因此成为了马基骑士,不过利利的死力。 的死却是无法挽回的。愤怒且悲伤的雷飞被指挥官瓦雷酮(ヴァレリ)带到了乌尔加鲁德(ウルガルド)魔法学院,在这里他将作为马基骑士而被训练,于是雷飞那充满传奇性的校园生活就从这里开始了。



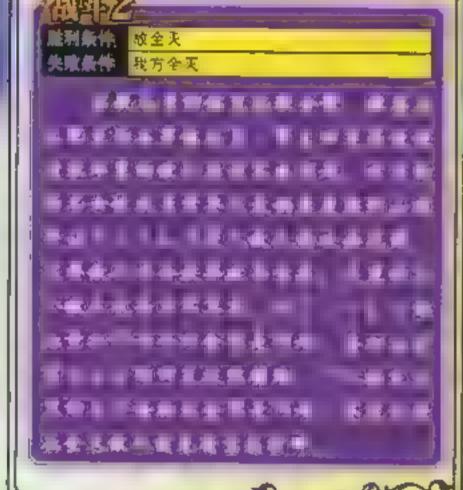


入学第 天就结识了富有朝气的艾露露(エルル),接触之后发现这个专注于治愈魔法的少女有着莉莉的影子,如果不是因为妖精的入侵,相信莉莉现在也是个不错的医师了吧。贝鲁亚(ベルケ)村是艾露露出生的地方,虽然艾露露本身是专职于治愈魔法的马基骑士,不过她自己的身体却不好,因此每个月都要回家看望母亲以及拿药。不过当艾露露和母亲叙旧时,妖精突然出现,为了保护母亲和村民,不习惯战斗的艾露露毅然拿起武器孤身应战,幸好雷飞及时赶到解决了危机。



愉快安逸的校园生活始终的 短暂的,就在这天,露飞悠闲的 生活被回归的风纪委员长阿修雷(アシュレイ)给打破了。先有让人误会的袭胸事 件,后有新人老师让人脸红心跳的触摸治疗,这让身为风纪委员长阿修蕾的忍耐到 了风中,两人的战斗随即爆发。





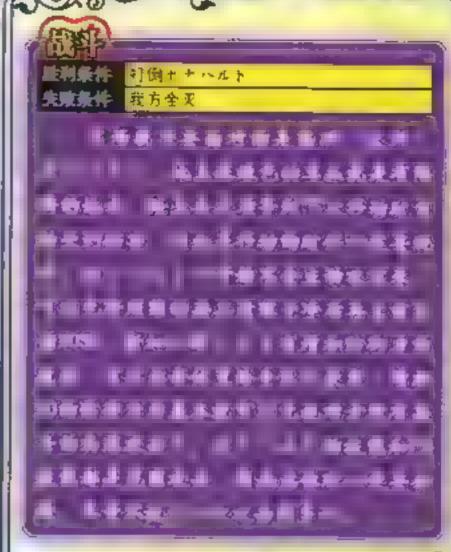


在了解到阿修蕾发飙的真正原因后,雷飞也主动向她道了歉,虽然阿修蕾最后还是表现得比较傲娇,不过这

件事也算是这么 解决了。没过多 外出调查的 五星骑上海涅 (ハイネ) 猥琐 登场,据他所说



在白檀之森发现了白色的精灵,由于白檀之森隆力比较充分并且之前就有大量妖精在此出现,于是大家准备前往这里一探究竟。



第3章 国際大家在白檀之森市退了 一次妖精,其中还不乏厉害的角色,不过目前的形势还是非常严峻的,不

色,不过目前的形势还是非常严峻的,不知道妖精们下一个袭击目标到底是哪里。可就在这个节骨眼上,圣巴尔迪亚王国却在大张旗鼓地搞舞会,由于二个月前的事件,王国护卫队的骑士们大部分都失踪了,因此特务部队梅加斯(メイガス)这次的任务是在舞会上担任警卫工作。



133



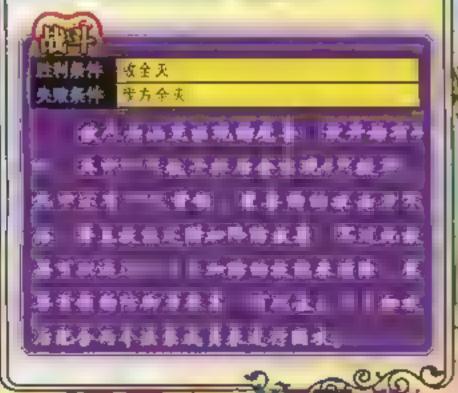
危机时刻電飞为依娜鐵源(イ ナルナ)均下的致命一击也计算个习

强的公主下定决心前往学院进行马基墙上的一 练,而袭击人类的妖精是由传说中的与关于所 指挥的这一消息也让所有人感到震惊,传说中 的精足应该是与人类和平相处的种族啊。公主 加入后不久便到了一年一度的魔女祭,夸做的 公主自然要在这个时候展现自己的才华,不过

最终却为了一个 名为鸡蛋蘑菇的 遵具与阿修蕾争 执了起来, 最终 众人还是物不过 公主的决心,来

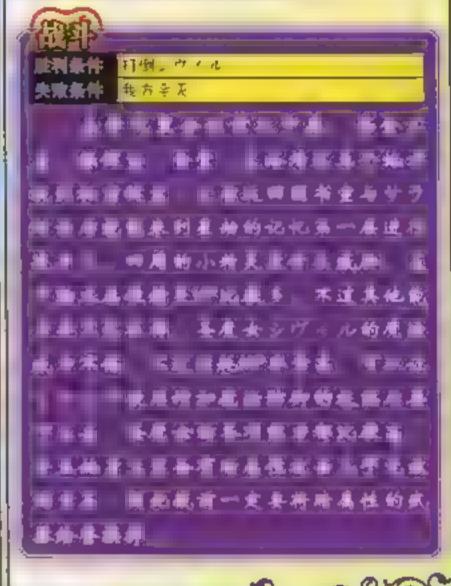


到了有魔兽出没的山里寻找蘑菇。



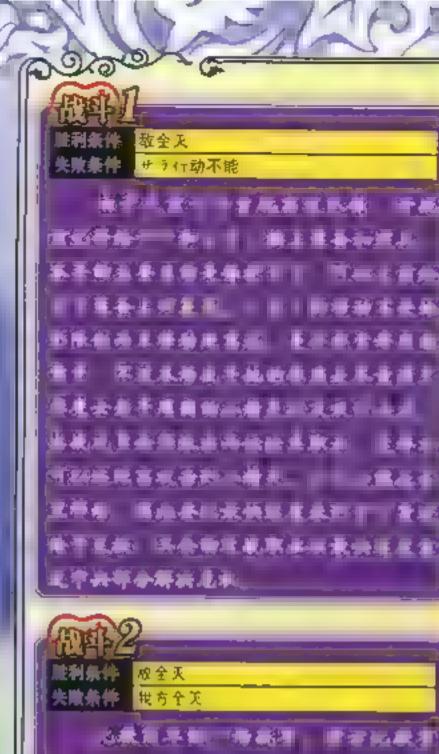
第7章 Lingity

虽然魔女祭的表演最后基本 以闹剧收场,不过还算是皆大欢 喜,而表演所用的鸡蛋蘑菇却成为了研究 素材落到了萨拉(サラ)的手中。经过萨 拉彻夜的研究,终于找到了寻找圣魔女的 方法、并在雷飞的帮助下顺利找到了所有 的秘密键盘。在最后试炼的途中,萨拉被 圣魔女召唤出的生物给围攻,作为守护者 的梅加斯自然不能袖手旁观了。



SE SEPERITURE SERVICE SERVICE

打倒至魔女的残像之后总算是拿到了魔导书、萨拉也从魔导书中得到了自己想要的东西。第二天一早,萨拉就独自 人前往妖精聚集的白檀之森,虽然姐姐紫苑(シオン)一再阻止,不过却拗不过固执的妹妹。虽然知道这两姐妹之间有着一些秘密,不过两人似乎都好感意是及,梅加斯的各位自然也只有前往白檀之森进行援护。





表导音思注意音乐用图 黃音乐母是音照

附在祖,正是王明从北州中亚市北部

写了无证品生用供在电视 医非压榨毒素

M召唤失败的天使之影手中 教出萨拉和紫苑后、学院的基莉卡 (キリカ)学长找来了魔法侦探优(ユウ) 研究失败的原因、经过 番研究后得出结论 天时已经降高、因此召唤的时候才出现了天使的影子。既然天使已经降高、那传说中的 审判之刻是否即将开始了呢?而且魔导节里

还写道能阻止这一切的是手持星 之键的双纹之蓝 宝石骑士,看来 这一切都和雷飞 有着莫大的关



系。既然魔导书里都这样说了,那么大家的 下一个目标自然是夺回之前妖精们从王宫抢 走的星之键。

第10章 Property Proper

虽然林巴尔特(リーノハルト)再次败在了梅加斯的手里,不过最后时刻召唤出来的星之键却让身为天使之巫女的艾露露十分难受,为了保证艾露露的安全众人决定先行后退。之后迪诺(ディーノ)的回归让梅加斯的实力再上一层,第二次星之键夺回计划开始了。

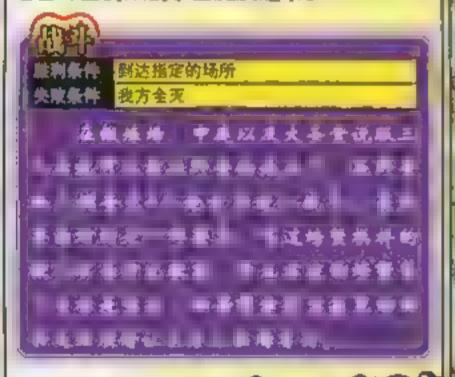




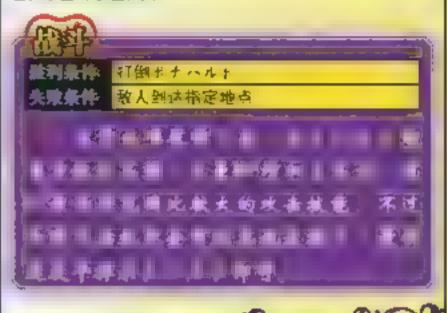
1 57

本の本では、 本の本で

在大家的努力下,这次总算是将星之键夺了回来,不过对方屡次提到的星之瞳却引起了萨拉的主意。回到学校后艾露露和紫苑无廊中提到的夏季野营让傲娇公主十分感兴趣,野营地点是军魔女之泉,根据史书描述这个地方很有可能找到关于星之瞳的线索,于是大家怀着各种目的来到了圣魔女之泉。



第12章 在 系列机缘巧合之下,之 前表演用的蘑菇变成了星之瞳, 了。不过此时却收到了妖精大量出现的消息,并且正在四处袭击村民,当务之急自然是暂时搁下 切事情,以保卫人们的安全为首要任务。

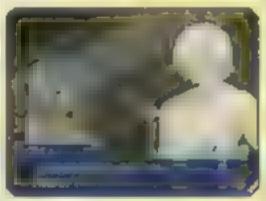




将这只包不住话的兔子捕捉后,从它口中得到了重要的消息:

将星之键与星之瞳合在一起时, 时刻将反 转, 天便降岛人间, 大地将陷入黄昏。另

方面,学院长和教官在封印圣魔女的地方找到了真正的星之瞳,但是由于妖精的进攻,大家也没



有时间去研究这两个星之瞳之间的关系了。 阻止妖精入侵学院是现在的首要任务。







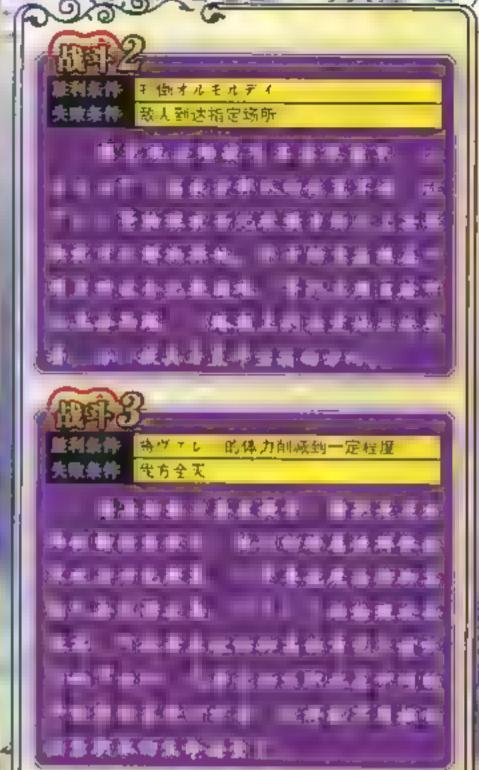
在解放了星之瞳的力量后, 心臓 总算是将リンハルト彻底消灭 了,不过艾露露却因为听到天使米莉亚 (; , で) 的传音后昏倒在地。另一方

面、保健室医生的骨叛破坏了学院完整的防御结界,妖精们也开始够攻入学院, 艾露露的受

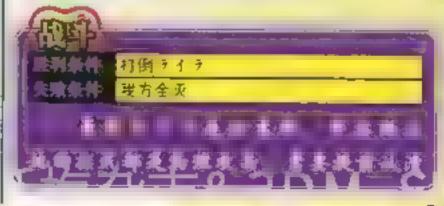


伤让梅加斯失去了回复能力,为了守住学院, 瓦雷响打算唤醒刻之天使米莉亚,就 要是启动反转之刻也在所不惜。





終于见到了刻之天使米莉 可,不过随之而来的是巨大的打 面。先是指挥官瓦蕾丽现出了質身,随 即传说中的七星骑士阿诺基亚(アーノギア)出现并带走了刻之天使,之后便是被 黑色星之瞳所影响的古莲(ゲレイ)错手 误杀了艾露露。正当雷飞因为艾露露的死 武以救活艾露露。正当雷飞因为艾露露的东 可以救活艾露露,不过前提是要听从之前 曾为敌人的保健室医生荚琅(フラン)的 建议前往幽谷之地寻找仙人。



REP.



由于学院长以前的偷鸡摸狗,导致了幽谷的主人对大家有所成见,不过在一番较量以及解释后,幽谷之主 莱拉(ライラ)最终还是决定帮助大家拯救不省人事的巫女艾露露。由于受到了死之光的侵蚀,巫女的灵魂危在旦夕,想要灵魂归体就必须借助妖精王的力量,作为守护刻之巫女的精灵王可以用命之光的力量帮助艾露露的灵魂回归体内,接下来自然就是要到妖精界向妖精王求助了。



第17章 Distriction of the second of the secon

虽然见到了妖精王,不过对方 也没法直接拯救艾露露的生命,必 须要星之瞳的力量才能将巫女的灵魂召唤回 来。不过大家四处寻找的星之瞳既不是蘑菇 也不是黑色的宝石,而是雷飞本身,当年女神降临时掉下的两滴泪代表着黑夜与白天,双纹骑士也正是因此得名,当双纹骑士手持星之键时反转之刻将启动,世界将陷入黄

雪. 无论是黑暗 或是光明笼罩世界,将持续千年的时间直到下次 反转之刻开启。 想要教回巫女.



就必须利用星之瞳的力量,而被死之光照耀过的各位同伴也可以因此消除负面影响,为了艾露露。为了所有的同伴,曾飞选择了献出自己。





在星之瞳力量的帮助下,大家身上的死之光被消除,艾露露的灵魂也被重新召回到了她的身体,虽然大家都在为艾露露的回,于庆祝,但是同时也因为雷飞的觉醒感到担忧,一旦反转之刻仪式完成,他将化作真正的星之瞳守护整个世界一千年。返回人间已经是三个月后了,在学院移居至妖精界的这三个月里,象征死之光的浸那利亚(オフィリア)开始对王国进行毁灭性地攻击,光与暗的战斗很快就要开始了。

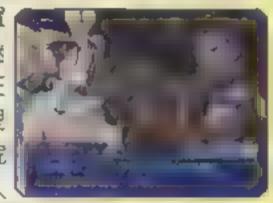


为了不让涅菲利亚再继续用人造宝石害人,雷飞一行人突袭了宝石制造工厂,不过等待他们的是军已等院在这里的古莲。虽然雷飞打算用星之篷的力量拯救古莲,不过对方身上的暗之宝的力量拯救古莲,不过对方身上的暗之宝的人。没非利亚已经利用死之光和暗之宝的人。没非利亚已经利用死之光和暗之宝的人也渐渐开始离开,整个世界开始逐渐陷入危机。从瓦雷骑房间里找到的魔导书里有知必须找到圣巴尔迪亚王的御光与圣溪在欧出抵抗死亡的力量。由磨菇变化而成的魔女之爱已经到手了,接下来自然就是到王宫去寻找圣巴尔迪亚王的御光。

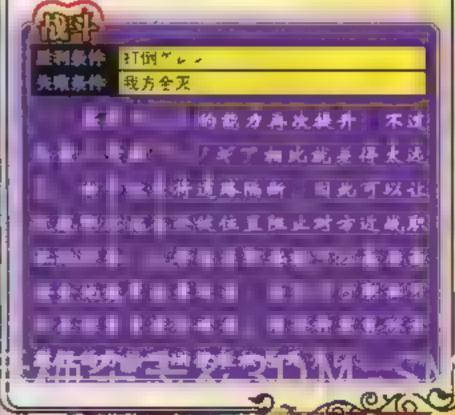


虽然众人找到了对抗死之光的 办法,不过还是比涅菲利亚的行动 晚了一步、当大家到达王宫时,巴尔迪亚国 王已经被先一步赶到的阿诺基亚给杀害了。 面对曾经的七星骑士以及另一个星之瞳的继 承者,所有人包括雷飞的反抗都显得那么无力。国王一死自然是不知道圣巴尔迪亚王的

御光的所在位置 了,不过公主继 承王位需要到王 家秘密的上谷里 进行,而据学院 长和幽谷的主人



所说这个山谷里有被永久冰封的门,这和书上描述的地方基本相似,也许在那里可以找 到大家想要的东西。



161



使用从火山深处拿到的钥匙成功打开了山谷里被冰封的大门。

至巴尔迪亚王的御光正如书中所说完睡在这里。至巴尔迪亚王的御光其实是历代马基骑士死后能量的集合,将这股强大的力量和魔女之爱组合后自然可以放出令死之光都畏惧的力量。不过身为人类的对立方,是罪利亚自然不会让这个仪式完成,很快战斗便再次打响。





在海涅奋力为公主的下致命一击的同时,名为奥拉的宝石终于成功融合了,就算是拥有不灭死之光的瓦雷响也经受不了耀眼的命之光的و耀。获

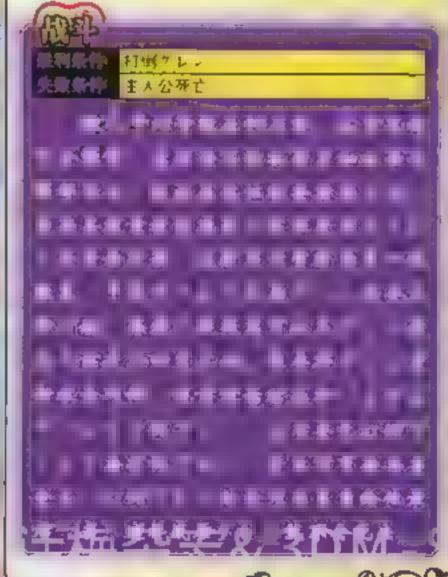


流逝,审判之日也即将来临,大家也开始 为最后的决战做着充分的准备。不过面对 更快来临的圣歌祭,女孩们显然对这个更 感决趣。





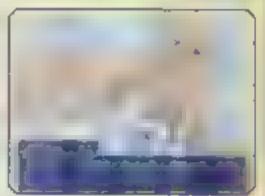
欢乐的时间总是短暂的,很快就到了决战的时刻,太阳和月亮已经开始重合。于年一见的日蚀即将发生,决定世界命运的时刻马上就要到来了。当骑士们到达沙漠中的刻之祭坛时,涅菲利亚已经带着刻之天使进行重启的祈祷仪式了,如果仪式完成,整个世界就会要成死亡之地。为了阻止骑士们打断祈祷仪式,占莲和瓦蕾响自然是最后的屏障。 昔日队友间的战斗再度展开。



24 PARTON DYNONOS

虽然阿诺基亚完成了审判仪式,不过突破阻碍的當飞将他手上的黑色宝石给破坏了,为了保护自己心爱的人,瓦雷丽为阿诺基亚挡下了致命的一剑。虽然散发死亡气息的黑色宝石已经被破

坏,不过古莲由 于长期木浴死之 光,导致灵魂被 同化,已经无法 变回以前的古莲 了。艾露露通过

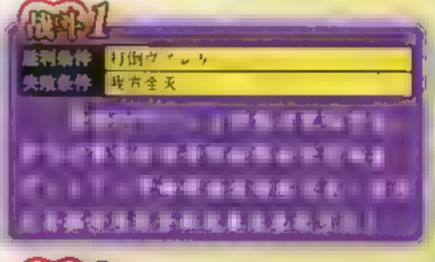


巫女的能力感应到了天使的所在地,原来天使被带到了和妖精界相对应的另一个名为夜魔界的空间里。在幽谷之主的帮助下大家来到了夜魔界,为救回天使与阿诺基正开始了最后的战斗。





将與抗宝石奉上后、天使重得 光明、太阳的力量获得了胜利、接 下来的一千年将持续生的世界。虽然世界解 除了危机、不过死之女王依日是个祸患,如 果不除掉一千年后世界又将重新轮回、为了 让世界得到永恒的安宁、雷飞决定向死之女 王幽露古(ヨルケ)发起攻击。击败死之女 王高原以为一切都能结束、没想到幽露古的 一番语让大家再欠陷入了沉默。









原料2

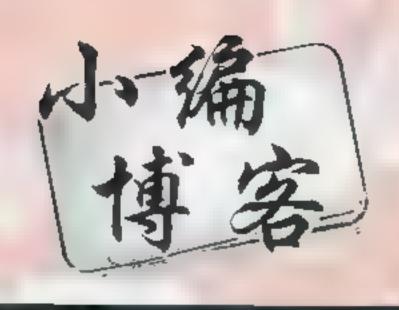
. 財利条件 打倒4只排之眼 失败条件 我方全灭

THE S

| 対象体 | 打削率・3 / 対象条件 | 投方全更

游戏量为角色配音的舞名声优人数不少。不过实际上依旧不算厚道。在游戏中解听到声音的情况仍然是少数。与前两作相比。本作的难度增加得比较销量。因此写真是多数战伍兼任务家性所等极以及想不接级完成本值的战斗会比较困难。 医埃德夫时间心外的







"写字"包含多重意思、先说物理上 的。毛笔字最讲究、文房四宝、书童在见: 心要静气要凝,旁人不可乱打岔,严重点的 据兑会走人人魔; 不慎写错的笔画也补救不 | 得, 否则就坏了意境……我识字但不懂字. 从会写字起至今, 跟汉字仍处不好关系, 不 知道偏旁部首怎么摆才算好看, 惟一能鉴别 出好坏的只剩楷书。曾于友人家见到一幅梯 装精致的"甘法作品",非行非草非隶非 楷, 远看如春蚓拼泥, 近看似死蛇柱树, 我 正纳网这是哪个学龄前儿童的涂鸦呢。~打 听才知道是出自当地某某著名书法家之手。 这就是所謂丑到极致即是美型极致、跟收藏 怪石一个道理。我童年就吃了写字难看的 5. 不能模仿俺爹在考卷上签字:现在也吃 5、每个用给读者大人回复明信片时手都要 抖几抖。我说你们这些明明才十 四岁的小 孩,字写那么好作甚!话说一个人写得最好 的是自己的名字, 大权在握者还擅长书写 "同意"。谨祝愿有朝一日,本人的"同 意"二字能写得似拙名一般美观好看。

胡扯完书法,再说应用文。应用文可谓我国最重要的文体之一,从普及程度上就可见一斑。我们从小学就开始写应用文,入队、入团、入党申请,检讨、简历、假条,日记、游记、考试作文。愿?你奇怪我为何把后面三项也归入应用文中?我说,语文课你一直翘课的吧。

初一时写入团申请,审核人是初三团支节,因为其不认识申请书里的"兹"字,强行打回叫我重写,可见官僚风气之盛、把花朵都污染至了。于是我将整篇申请中对方可能不认识的字全部剔除,未了在递交时又把她夸得貌美如花、冰雪聪明,只差没说全知

全能了。人家一高兴,我第二天就顺利地通过了审核。

在应用文聚成的无氧深海中, 偶尔也 能读到一些好东西。感谢那时的课本能收录 周先生的文章,能让我看到《醉翁亭记》、 (岳昭楼记) 以及李白苏轼的诗词。可惜的 是本人驽钝,没能从中汲取到化为己用的营 养。过度细腻的环境描写、堆砌的词藻和频 繁地引经据典都是我极度反感的写作方式。 谓之"伪文笔"。无奈十几年过去后的今 天. 连昔日所不屑的伪文笔都很难见到了, 剩下的是自以为诙谐的播科打诨、袜子破了 一个洞能联想到生死轮回的无病呻吟。嚴糟 样的是,自己也没能逃出主流。主流这东西 就是如此、小沙小石直接冲走,就赚遇到障 碍也能生出吸力更大的旋涡来。特别是当兴 题和工作都紧贴商业化日益严重的ACG时, 悲切地发现自己只能写写豆腐块大小的吐槽 文字了。面对专题、小说时的无力、使得如 此喜欢游戏的自己却无法写出一篇心中的得 意之作。也罢,"实用"是我们做书的理 念,尽力之余尚且无法兼顾的话,还请各位 名名担待了。





2009岁末。想给大家说点祝诃啥的、但是一想现在说了春节前还得说 要说进入岁 末年初的节目还真多。平安夜、圣诞节。无旦。春节、元宵节、情人节。然后每月一两个、 愚人节、劳动节、儿童节 直到十一国庆节、节日如此密集。一时还真不知道该如何问 诶:圣诞快乐、元旦快乐、节日快乐… 好像怎么问都没错。其实对于我们这些玩家来说。 有好待戏有大作陪伴的日子。每一天都是很快乐的 这里也况所有玩家 好游戏不断,天天 快乐!



我的朋友去了一趟日本、稀里糊涂地买了 PSP 3000, 而且是最新版本,由于版本太高玩 不了游戏(用内存卡玩的),有够囧的。又向别 人借《MHP2》来玩,次次打BOSS都死几回,看 着怪囧的。还有句话:写字不用笔水顺《笔水不 用钱啊? 老总快发年终奖金(烧录卡》、剩下的 话收到货再说。

工 . 美子之上

你朋友是很囧。

看来并不是什么东西去日本买都能 买得满意……

PPI纹 没破解也好、好好体会《MHP2》 的魅力吧!



由于上课时看黑板上的字越来越模 糊, 于是我就去配了一副眼镜, 杯具啊 我当年一天玩10个小时游戏、玩了一个零 假眼睛都没事。怎么现在才读了两个月的 甘,眼睛就成了这样?

3号修,郑同学的这件事其实和吃了10 个饼后又吃1个馒头饱了差不多。并不是因 为吃了1个馒头饱,而是吃了10个饼+1个馒 头。郑玩友之前那一个暑假也算是给近视眼 积累了.

大家玩游戏也好, 学习看书也 好。承堂紹注意爱护眼瞧吧。

麻痹

和女朋友分手了, 虽然我们经常 吵架, 但我还是很喜欢她的, 现在每 天都有男生围着她,才发现自己以前 多不珍惜。唉,现在只能用游戏机来 麻痹自己了 Fighting

(人)马修: 怎么说呢……我个人觉 得得意也好、失意也罢、这些都算 是人生百味, 值得好好细细地去体 味。至于用游戏麻痹……且不说 是否属于逃避,如果是大的伤心 绝望、那就不是游戏能麻痹得了的 了, 而是根本无心去打游戏了。

一声随响,看脚下,是一枚一元硬 币····我高兴地笑。我得意地笑。 回到家后发现我的零钱都没了。原 来那硬币本来就是我的, 我伤心地 哭, 我悲伤地哭

东芝 嘉村?

39马锋:是口袋漏了吧?我有一 段时间也遭遇了这种事、好在硬币 掉在地上的时候声音够响亮。

硬币掉在地上的声音那 么悦耳,难道是有意设计的么?

关于恐怖游戏的图片 影像和介绍就/)一些吧. 我承认我起灯。看了119辑的影像。让我一晚上没睡 好,早上起来都变成能猫子,真是吓人。

工事 并在 16

第二十二 本人对于恐怖游戏 电影甚至是图片一概拒 绝, 哪怕是旁人看来很不恐怖的画面, 都能因为胡思 乱想而让自己夜不能寐很久……

建月 恐怖游戏本来就不多,出现在书上的几率就 更小、最好的办法就是远离之。

3马修 也算练胆了,这些东西、看着看着胆子就大了。

是谁过了午夜零点就什么鬼故事鬼片都不 《七日死游戏》玩到医院因为害怕玩不下去了?



某一夜的自修课上,我玩(无瑕传说)时,看到高情 感人处,哭了,被一同学看见,结果到下课与整个班额知道 我打游戏打到哭,还总被同学在公共场合(如食堂、公交车 L) 大声揭短 "XXX. 你是不是打游戏打哭了?" 文碑感 人的游戏果然应该一个人躲起来静静地玩(捶的)。

常熟 周裕

聖都 男儿·李家自己独EXLIKY 这种事 有泪不轻弹, 自在安静的角落 在食堂说说就算 以后不要在公 玩。体会也应该会 了, 竟然还在公 共场合哭啊。 更深。 交车上说……



就在前几天, 我刚买了新机 子, 你猜怎么着, 我的同桌竟然 买彩票"双色球"中了3000元。 我那个羡慕啊, 两眼直放光, 真 想鄂夫我也中个响。

合肥 星空的守望者

小羽纹 运气这个东西没法 蹇篡的。

() 分析:总觉得彩影这个东 西 ……陷进去有点难以自拔的说。

是實際學 坚持买《單根王SP》。左后 我的RP终于但发 包括至个月点中了两次多! → * * * **

率PSP 在?

马修颐,今年难道真的是椰PSP 年么? 我的小P被我也摔很多次了, 从来也没事。可前几天我在包里揭乘 车卡、误把PSP带出来掉在了地上。 就摔坏了,修理花了300多、破财啊, 555……大家一定要小心。

北京 王义

学习与情:这两三个月来信说自己 PSP被摔坏的读者不下五个. 我也 不知道劝过多少人去注意,可劝来 劝去,我自己的也摔了,而且更离 谱、是系鞋带时候掉地上摔坏的。 300多元莫名其妙地就没了、唉……









在写这辑回函表时我正在发烧!喂!正在 看的那位,不要那么快就把我的回函给扔了, "甲流"是不会通过纸张传染的,况且我又没

"甲流"。躺在床上迷迷糊糊的我正在幻想着如 果是高岭爱花来给我混药,就算比黄莲苦白倍我 都毫不犹豫地喝下去,但现实是……

上海 夏一皓

121年前现实……是啥?

777. 我说这位同学,虽然带病写回函 表确实较让人感动。不过我觉得既然身体不 好,还是别有那么多幻想才对(笑),安心 修养吧(



最近热血爆发,连着回了几次回函表,可全 都石沉大海,真怀疑我家心区的邮筒是不是没人 来收信,不会我的回函都还躺在邮簿里吧 果这钉信能送到的话,我要感谢每辑都提醒我实 《摹机王SP》并提供资金的我妈 还有感谢讲 信用每次都留 本给我的卖书小哥。

北京 阿金木

时送到的邮递员,楼下保持队形。

阿童木MM。

都认真写回函表的 支持阿童木看书的阿童 木妈妈。

1.36 感谢社长、主编和各位读者对《掌机 王SP》的大力支持 … · (orz)



已经高一了,腐地球毁灭的时间越来越近,离我要成为超人拯救人类的时间越来越短了,回首不到一年的时光,我身边的战友一个个都已经临阵脱逃,只剩下了孤独的俺,不过没关系,俺向全人类保证,俺会和怪兽战斗到流进最后一禽血,假如我在这场只有我一个人的战斗中牺牲,请广大人民把我埋在高高的山南,并插上一朵美丽的花。

一切纹:用你的努力把高 考这个怪兽打倒就是、男 子汉大丈夫、没什么好怕 的



"傲娇大小姐" 陰意思?

想可下宅鲁大人,由于在下接触动展时间不长,所以想可下"傲娇大小姐"这名词是啥意思题?不要以怕带坏小朋友为名回避这个问题,放心吧宅鲁大人,总有一帮人站在您这一边。美丽的天使在远方召唤你,勇敢的宅鲁啊快去创造奇迹。

上海 唐季哈

一 为读者普及宅知识是在下义不容辞的责任,不过这个问题与其让我来说,不如你自己去看《旋风管家》,那只金黄色双马尾钉宫腔贫乳娘就是你要的答案。

乌冬 《掌机王SP》总第116辑和总第117辑的"宅回首"栏目上有关于傲娇的内容、詹读者可以去参考一下。

马修:又是一言难尽的宅词汇,其实相关动画看得 多了也就心领神会了。

美武 强 画

现在大多数人看的动漫都是日本的。很少有人看美式动漫,估计是不喜欢其人设吧。其实我觉得美式动漫中有一些很不错,如:《Superman》。《Superman》

《Batman》、《Superman》、 《Spiderman》等等,原因是相对 于大眼睛小腾巴的日式动漫。本人 使倾向于写实风格。

广州 连章凯

阿鲁·萝卜白菜各有所爱。 其实还是有很多人关注美式动画的,只是大家获取日式漫画的途 径和方法比美式漫画要多得多。

定义洋葱:其实日式漫画也有不少写实风格的。比如《浪客行》、《剑风传奇》、《统梦》、《北斗神拳》、《乔乔 历险记》等等。

失误

某同学已经探探中毒了。上澳耐总是 忍不住拿出小P玩两下。由于担心小P会被 没收的问题, 他还特意准备了一个便宜的 "山寨俄罗斯方块小P"。一天,他终于 被老师逮住了。当时他慌忙地把小P塞到 桌子里,准备拿出假的顶替,不过可能太 过慌张, 书桌里又比较乱的关系, 他再次 伸手进去时不小心把真小P当成是假的。 然后乐呵呵地交给了老师……

之 与文: 可 …… 惜人都有出错的 时……候。

量伊:为了小P的安全、以及大家自 身着想。上课的时候还是尽量不要玩游 戏比较好。

这个月只能说悲剧。买《掌机王SP》四年 多了,正在努力把缺的那些书弄到手,当个收 威。朕没多大力气,扛50多斤的东西都费劲,于 是朕穩把那100多本〈掌机王SP〉放稿子里,每 天抱着背着拎着。从一楼到六楼上下10个来回, 当然朕不用减肥,朕已经骨瘦如柴了,不过想减 肥的各位可以试试这个方法。

保定 华军

这个方法锻炼身体还是不错的, 其实不 用背100多本《掌机王SP》,每天空手上下楼几个 来回。也达到锻炼身体的目的了。

如果箱子不够结实, 上下楼的过程中破 了。100多本书散了一地可不好收拾……建议用其 他等重物品代替。

** 洋葱: 这个方法应该让成 天噴着要減肥的马修试试。



因为月姐对兰花和雪莉霜的额思 搞,我被班里的绿毛觉用打了一幅 为补偿全体绿毛党心量的床上,请给 每个绿毛党一台PSP go、蛤栽两台。

大连 杨洪仪

贮多品摊: 那解能月的标题是《不 道食不会被打》,事实证明,想行、 東的很多

我是个SB、米格可以详细介绍下 《MHP2G》 里特體的速换方法吗?

南昌 黄化雀 智明 羽纹:黄克。从来飞有见到过这 种开场白的,(汗……)其次表格是 不玩 (任物价人) 的

小编们平时都干什么呢? 是不是 天天都玩游戏、游戏打完后干一下稿 子,这样的日子好悠闲。我好羡慕,

辽宁 铸匠环 **学习练**,没有这么清闲的,小箱包 和其他行业有一个共同的规律 ---都行起不定為

有人说玩《口袋》用修改器修改略 **灵个体的人都是不懂对战术甚爱自换的** 人。只有非生涯培养才是真饭。

武汉 口贷业人 [4] 马维:布克个人会法问遗传。不必 太牧者,再说了齐个人业会好间谢是不 川野、一司话、自己喜欢就好

买了几辆"车模",终于升级为穷 光谱了」

企业品性: 如果把"研" 技力"小" 的

为啥小编们能够每次出书的页数帮 能达到192页。太神奇

产条 苯促盐

玛维: 图为如今常执市场的资讯单 军进州乡州、182年还经常不够用说

123號,最不喜欢"掌机销量 横"、《心金・夏银》竟然下降了、火 拼了

朔州 黄金莱岛 **阿罗马传**·淡定波定。这种长类型游 域,真的不必在意其某一局和某个月的

就是把NDSL卖了。马上安台NDS) LL回 来,小编们有什么建议吗?

苏州 方胡冲 VI 4。要注意市场现货的NDS 提展卡耐

上次班里有同学跟我借PSP。"你 那P52呢?"我说我没有呀。他说 "就是那个长长仔。"我狂量中…。

玛擦:其实完全可以拿一根油 "你的长长行"

最近小P被老师没收了。另一台在 同学那里,我寂寞啊! 不知道什么时 候才能和它们闭凝。

北京地

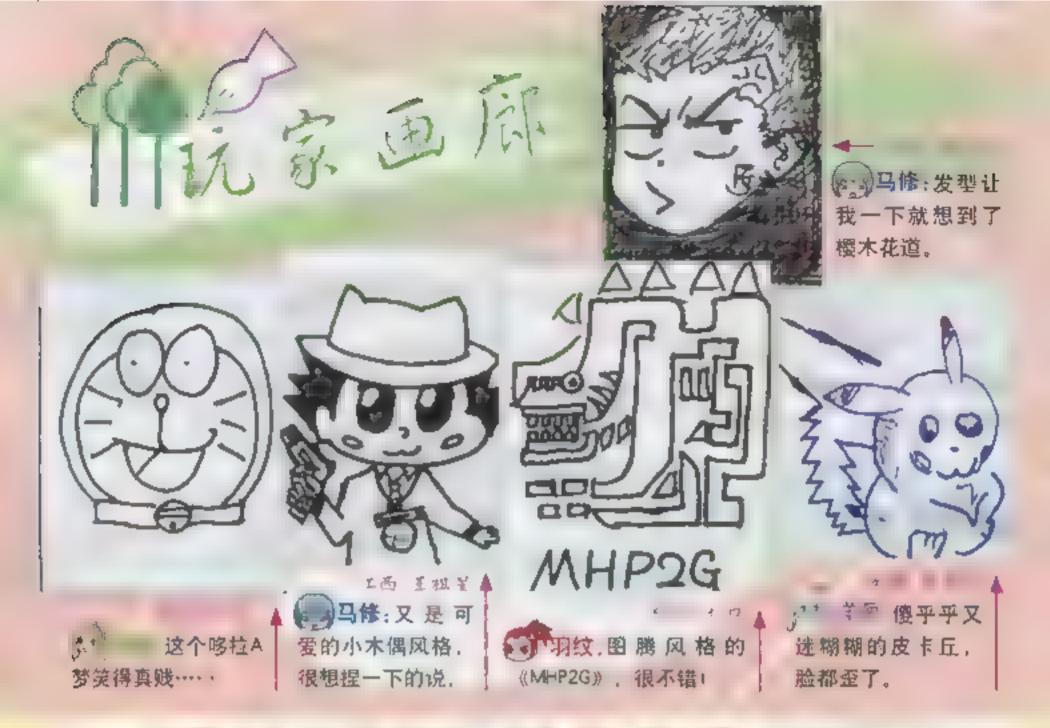
· 两个主视的心则学一下都复了。 也确实很含己为人呢

每天都要加班工作,彷佛已忘却 人活在世上的目的为何?

广州 Jackie **罗马锋**:这个话题放着年龄的增 长、在老部除了

我非常喜欢NOSi LL。有一种冲动

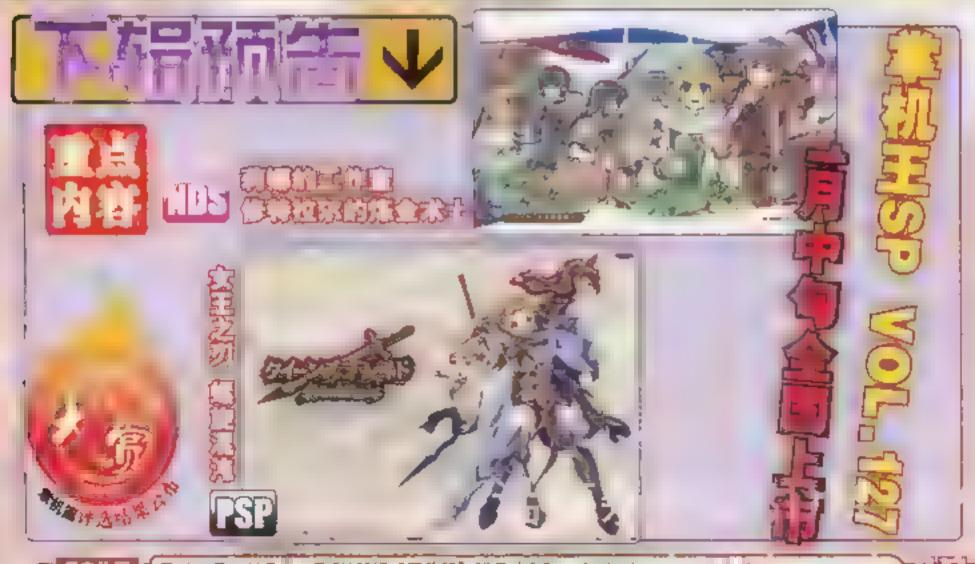
責和權力



《掌机王SP》黨駒信息

《草机王》读者服务部有以下书刊可供邮购 《草机王SP》第14 15辑 第19 22 274 以上每销定价为12 00元、《草机王SP》第40 434 第61 55 674 第73 75 77 80 82 84 87-904 定价 8 8元、《草机王SP》第96-99 105-114 119 121 123 126组 定价 9 8 元 《草机王SP》第103 120组 定价 14 8元、《NOS 专辑VOL 2》 定价 25元、《NOS专辑VO、3》定价 28元 《口袋玩家》第10·19 25辑 定价 16元、《PSP专机 VOL 3》 定价 25元 《PSP专辑VOL 5》 《PSP专辑VO、6》 《PSP专辑VO、7》 定价 28元 《NDS宝典》《NDS宝典》 定价28 00元 《保物猎人狩猎志VOL 6》定价2 00元 《保物猎人狩猎志VOL 6》定价2 00元 《日袋妖怪 心舍、失損 完全攻略本》定价25 00元 以上邮购全免邮费

邮票地址。兰州市邮政局东南1号信箱 《章杖王》证者服务部〔收〕 邮编。730020、请大家写清自己所要购买的期等和 数量,地址要详细、学进要工整、并最好智下自己的联系电话。对解购事堂有疑问或超过一个月仍未投送到。请及时与杂志 牡用电话或Email联系。电话:0931—4867606。Email: pgking://283.net。





说器

性别 男 年龄, 19 拥有掌机 PSP 喜欢的游戏 《山脊》 地址 江苏省无锡市江阴区贵阳 镇体省场路4号201室 邮编 214401 00 845491206

想说的话。祝《掌机王SP》越办越好。

管化器

Email: 845491206@gg com

新 吳子

性别,男

拥有掌机。NDSi、PSP

喜欢的游戏。懒爱

地址, 浙江省台州市黄岩区城外洲路三弄43号 邮编, 318020

想说的话。怎样才能迅速赶超日本,无论是经济还 是国民秦质。

1-13

性别:男 年龄、14 拥有掌机:GBA SP、NDSi

喜欢的游戏、所有

地址:上海市宝山区高境二村179号101幢

邮编: 200439

想说的话: SP我爱你。



性别男 年龄 15

拥有掌机 iDSL

喜欢的游戏 所有游戏

地址 上海市普陀区真业路2904弄30号

邮编, 200333

想说的话。祝《掌机王SP》越办越好。

张雕書

性别 女 年龄 13

拥有掌机 暂无

喜欢的游戏 《口袋》

地址 山西省太原市杏花岭区新民东街27号三单元 7层东户

曲8編 030001 QQ 631498446

Email: 631498446@gg com

想说的话。祝《掌机王SP》越办越好,小编们月月 加斯1

高品類



性别。男 年龄: 15

拥有掌机,iDSL

喜欢的游戏。《游戏王》、《口袋》

地址。江西省南昌市东湖区南昌三中初三(1)班

邮编。330008

想说的话。喜欢《游戏王》的联系我。

创度器

能够 第一

年龄: 16 拥有掌机。GBM、NDSi、PSP

喜欢的游戏 《口袋》

地址 辽宁省沈阳市铁西区爱工南街11-2号2-2-2

邮编 100021 QQ 921535777

想说的话 好想放假……

字杨

李钊儿请

性别 男 年龄 17

拥有掌机 PSP

喜欢的游戏 《最终幻想》,《无双》

地址 江苏省张家港市杨会镇两湖宛9幢205室

歯 命: 415600

QC 1091351208

想说的话 PSP玩家加我UQ,急切寻找P友中。

17/24 最高。18 看在我铁人王进赛的信封的面子上 就不能称中于47. 7 年 5 7

架轉移

性别。男 年龄:21

拥有掌机。iDSL、PSP

喜欢的游戏 《白袋》

地址 广东省珠海市金湾区红旗镇广东科学技术职 业学院

邮编 519090 QQ 545474313

Email: 545474313@qq.com

想说的话 欢迎喜欢《口袋》的朋友来交流。

Le ouch

年龄, 14 性别。男

拥有掌机。PSP、NDSL

喜欢的游戏 数不清

地址。山西省太原市万柏林区太原第六十五中学初 三九班

邮编 030000 00 1024638528

想说的话。我的命运有两种 一是我毁灭世界 二 是世界毁天我。

森宇鹏 聚學川蘭

性别:男 年龄,15

拥有黨机。PSP

事欢的游戏。很多

地址。广东省广州市天河区体育东路六运三街6号

604之一

邮编, 610620 00, 423170621

想说的话 夜露死苦啊,各位。

五度我



性別 男 年齢 15

拥有掌机。PSP

喜欢的游戏。《怪物猎人》、《潜龙谍影》

地址,云南省昆明市盘龙区云南化工机械厂宿舍三

楼二单元左

邮编、650051

想说的话。谁能帮我练一下《MHP2G》?

表 士豆

性别。男

年龄。15

拥有掌机。PSP

喜欢的游戏:《无双》、《GTA》、《火影》

地址。内蒙古呼和浩特市新城区幸福小区9并1单元

16号 (6楼东户)

邮编,010010 00 772712204

Email: 772712204@qq.com

想说的话 广交好友,打拼游戏。

を基金 ・・・ ロン・・・

性别 男 拥有掌机 PSP 年龄,15

喜欢的游戏 《怪物猎人》 《口袋》

地址 江苏省南通市通州区金沙镇虹南公寓6楼604室

邮编,226300 00,1095876751

想说的话,祝《掌机王SP》越办越好。

徐麗譜

Bak E AKID

性别:男 年龄,11

拥有掌机: NDS、PSP

喜欢的游戏:《GTA》、《口袋》

地址。江西省南昌市东湖区大顺巷2号3单元302

邮编。330013

想说的话 祝各位小编身体健康,万事如意,发大财。



性别 男 年龄 17

拥有掌机。GBA SP

喜欢的游戏。《口袋》、《高达》

地址,浙江省瑞安市飞云镇市场路3幢二单元302室

邮编: 325207 〇〇: 406208380

想说的话 一切尽在不言中。

性别:男 年龄:17

拥有掌机。PSP

裏欢的游戏 《怪物猎人》

地址,北京市崇文区永外郭庄北里七号楼4单元303

55/編, 100075 QQ, 898263281

想说的话 北京的猎人们来找我吧,我认识很多 同件:

拥有掌机 NDSL、PSP

」喜欢的游戏。《口袋妖怪》

地址 广西省玉林市博学县中学补习班86班

邮编 537600 00, 270194597

想说的话 唉。

戶程建

性別・男

年龄 13

拥有掌机 PSP

喜欢的游戏。所有

地址。广东省广州市荔湾区西华路286号1109房

部線。510170

QQ: 592837384

想说的话 人。 一个悲观的生物。



万台。阿这边再想想^{PSP,90}《首员不是8万合的特量》。实在让人感慨掌机这东西也要讲究个定位》如 果你定位的人群准确。『即便脱高便排性优先的原则也一样能够大赛』,批测这里派实际是想告诉大家一 个道理《集们作为客户选择掌机也一样》要从自己的实际需求出发出不要只看是个新玩艺》就热情高 斯地對入自最后玩不對两天就收着底了是所以自希望来生求助我们FAO电台带着选择主机的玩友们。 **计定先涨清楚自己的定位模**员

部 月本稿 新增及成品及依赖

、東首先是来自北京的读者和形说自己在五级 5.50 GEN图件时遇到《题、无法进行正常行 级、并且还在邮件中附上的片。

T + + my to the same i i araki 7 * * T + ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~



。 家来自合肥的玩友Link来信何我们且问,

自c的ESP DIO为什么无法运行最新的PSP 游戏 SO, 他非常想玩(含达对意达),究竟 怎么才能实现这个愿望呢?且了。当了八人 1, , F . H . Al. 444 1 1 7 1 1 1 + } = 1 4 7 5 7 1 . 5,4] 之分至一年,这門所并如子花 ナナル たけ こ大家ングンデルウィヤ

医医性性视频性性 医电影 2010美

请问在〈BLEACH 灵魂升温 6〉里的第2个品情如何达到S级评价啊?我仅仅只能达到B级。

你说的是还没解放的黑崎一护对浦原喜



在PSP《乐岛印第安纳琼斯》 1 哈冉续》的Nacca Asyum 长年,

第一张城宝图要在何处寻得。

事 将箱子都扔上货车后来到下一个场景。 學院上墙壁会遇到不停开关窗户干扰的敌人。 将窗户左侧上方的绳索放下后跳到下层即可在 角落里找到藏宝图

请问一下、(金色的琴弦2f) 中的卫藤桐也怎么才会出现?攻略 他时要注意些什么?

多与这个角色相遇的方法是在10月5日至17 日这段时间内前往练习宣,在练习宣没有其他 主要角色的情况下就会出现。之后想要继续触 发他的事件的话,需要周末自己独自一人外出 练习,不可以约上其他角色。

谓问如何在〈参幻之星 携带版 ?〉中查看武器的样子?我是指没有 装备该武器,直接在基地里的情况下。

13 · 准惠外不少玩家都不知道此领操作方法。先进入自己的房间(マイルーム)、走到



(超级机器人大战MX 携带版)的第33话 "MOONRAKER" 怎么打?胜利条件说需要破坏大炮,但一开始只有一架机体,地图闪光的格子又不能走,大炮又不能打,每次一到5回合就GAME OVER。

折江 兔子

在《机线MX》并不是所有武器都能攻击 建筑物、兔子同学可能是卡在这里。能攻击建 筑物的武器其信息栏里的"建"下方都有个圆 圆、建议你用这些武器这一下。

(MHP2G) 中,烤肉烤到什么 时候拿最好。既不焦又没有不熟。 "耳栓" 技能好用吗?

有通 徐金涛 在跨月时可以留心听一下者乐的节奏。 在音乐结束后大约4拍于时按键脱正好,玩家可以自己在心里跟着音乐默默打拍子 "平栓"的作用是防止龙吼时角色产生硬重。对付像黑狼鸟、电龙、角龙等吼叫比较频繁的怪物时有很大用途。尤其是玩家使用双刀、太刀、大腿、轻等平无法防御的或器时,被技能可以提供不小的帮助。如果玩家用的是可以防御的或器,如大剑、长枪、片手剑等。就可以考虑不用"平松",而是在看到怪物吼叫时使用防御

南间小编(口袋妖怪 中、新舆神兽在哪捉呢?

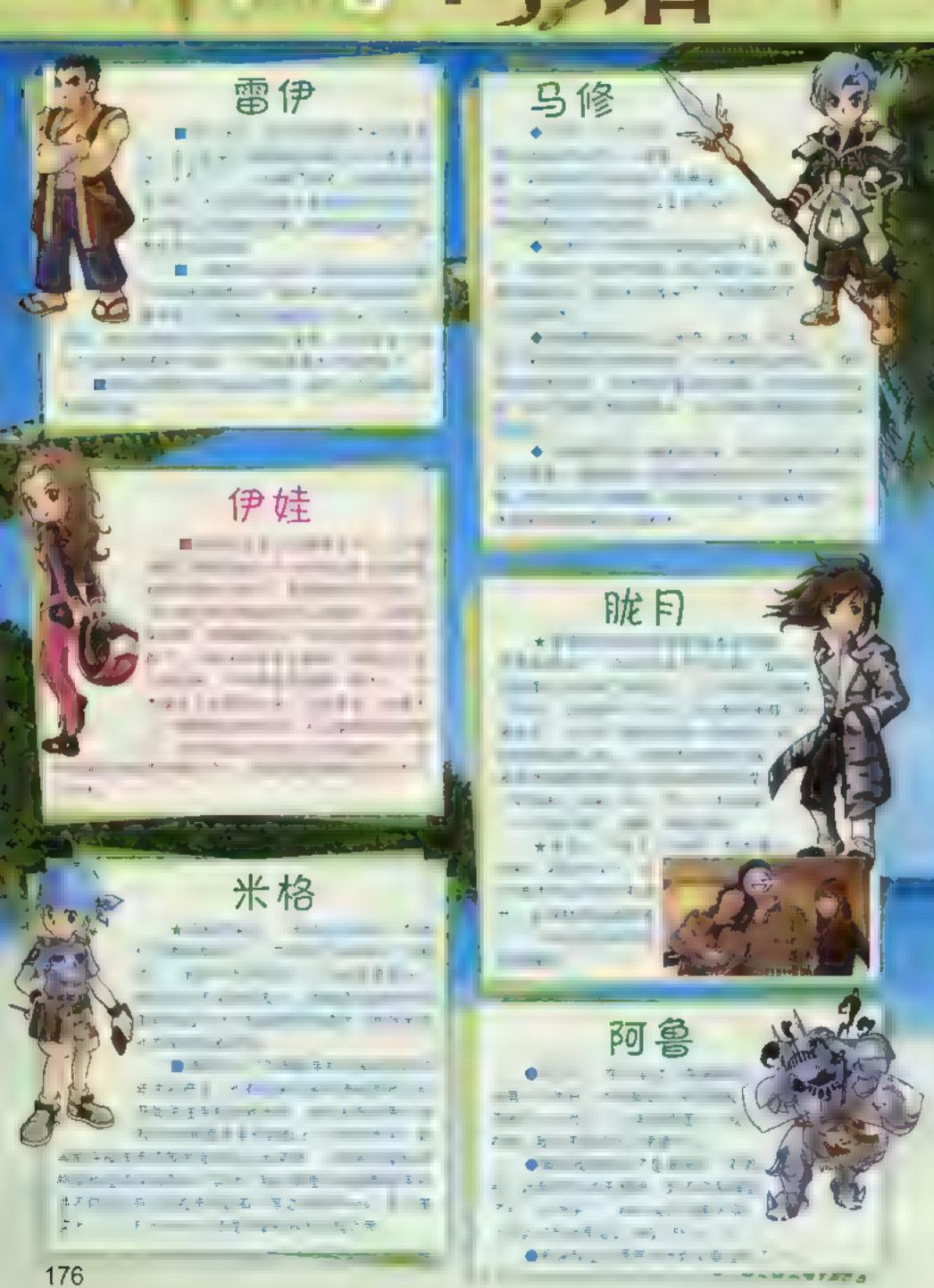
珠净 邓晓峰

在阿尔夫遗迹的隐藏暗遗、古代新典大





去话





levelupen

· 国际的经验。 HARMAN STREET

沙及在论坛 (**一种一种中央有着很多异曲同 三三**亚流動来六輪由門次

栏目主持 伊娃

楼生: AHSAMMAS

http://bbs.levelup.cn_showtopic-897785.aspx

"扶颜"来源 "扶殿" 嚴皇來源于某曼國(疑为(家庭教师) 中的 个表情、经KLSO名作 (银果) 而发肠光大、于是军人开始进行丰富的再创作、并散终衍生出了无数矿墨版本。"扶额"也

基本等同于"争手掩重" 图中的各个版本多数取自网友创

作, 另外此表情在动 漫作品中非常具有代表 性, 因此也有部分采溉 于如题积粉。

"挟糊"用法 乞用于表示"无奈" "黑线" "无吾" 等 倘绪、相当于"好惨, 看不下去了"、"好囧, 我不知過該用什么样的表 楊 等語言。

DS从三楼坚落

http://bbs levelup on showtopic-850540 aspx **曾熜亲手拆机换新来过程** 12.12 VGL佛山站,海牛澤 面的一晚

http://bbs.levelup.cn. showtopic -903874 aspx 会场多图以及自增与多哥 寅奏会制作人的台领

完要内容请参考论坛原帖。

付令有容为保证目接近果 在不多购交站人员舍了件不 女下上望 四叶点 治手 endoese 事是非政专人 "中 in the not of the ser table" 事机原来自己的地方



上辑热点话题回馈之

Play Station 15

The state of the later of the state of the s

PS、叫我怎么说、自身软件 菱、硬件还可以的一个机种系列。 吧.

bobxu

PS过亿、PS2过亿、款看PS3过 亿等几年 ?。

sfd basy

PS俨然已经成为一种品牌。— 个传奇。一个代表着时代象征的文 化产物。

经先套工艺

玩PS的时间不长,只有小学 五六年级接触过,但上面的《數码 格斗》、《古感狼》等游戏让我沉 选其中。到后来,有了PS2、更多大 作让我忙不过来……所以,索尼 側側你在

PS上《古憨狼宴车》 绝对是经 典中的经典。

wodew

一路从PS走到现在、作为一个 索饭 希望常尼能够越做越好!

传统物谱

现在的PS3的窘境航相当于当年 的N64,都是厂商过于自信对于主机 的定位和创新方面过于主观所造成 的后果。

虽然现在三分天下、但是谁都 无可否认。"PS"这个标志已经成

为游戏史上的一座巨大的里程碑。就 如同当年的FC和GB一样。

OFTOE CAY

能保有一片天下就行了,不拖望 它像当年PS2时代那样了。至少它给了 我们不同于任式游戏感觉的另一种体 验.

r,c0 0

常尼是我永远支持的品牌。

多拉些游戏来啦。今年go使素尼 前途一片灰暗,期待传说中的PSP2。

什么东西都会遇到三十年间东国 西的时候.

wzygn6284513

Sony想要让PS系列成为引领游戏 时代发展的象征。可惜的是。尚欠一 些创意和运气。PS3能成功,那只能说 明是随时代的大流。而PSP go, 暂时 不知该怎么说了.

苍厥 自接他

1999年夏天舅舅送我的PS,改变 了我一生的娱乐方式。PlayStation是我 生命的一道轨迹、

总感觉 "PS时代" 是个过去时 有些替这个品牌的未来担忧。希望在 表之作《 后PS3时代, 或者是其后继机种能够绘 目前的游戏市场格局进行重新洗牌。

Chys a

一般传奇了, 好游戏不少, 现 在还用小P怀念的说。

◆成批回

怀念PS的初代,很多回忆都是 那时开始的, RPG神机

DD

我没什么想说的,就希望它能 一班走下去 · · ·

无尽之命语

感谢索尼, 15周年快乐!

幻光神

可以说PS带来了一个足以和街 机抗衡的时代。我们那里很少有人 去游戏厅打《KOF》。因为PS游戏店

外内

PS 15年了?时间过得还真是 快。时代的兴起,亦会有结束。不 过一直以来。有它真好。而且PS的 未来会奔奇迹,走下去。我们将可 看到。

三级战

PS是起步,PS2是辉煌。PS3前 途不明, PSP给我带来了快乐。

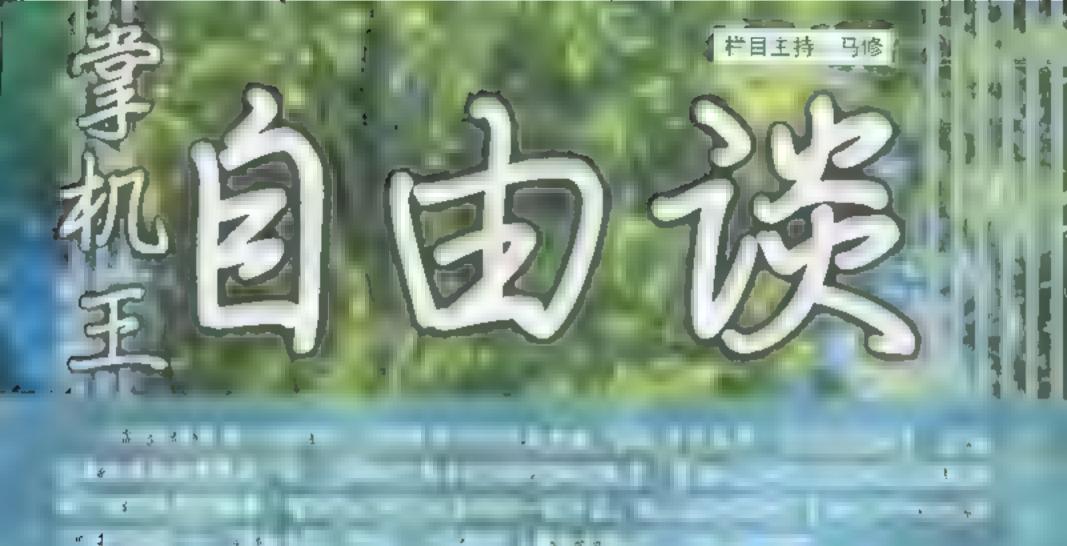
说实话、Sony是后介入游戏业 而成功的一个典范, 微软其实也该 向Sony学习一下经验的,但最近PS系

hyha

回顾2009



海登陆levelup论坛(http://bbs.leverup cn) 在2、16年7月3日发音でPSF 社论区和NL'S 讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。



惡鸟温人们的纪

文飞死超人

道具流的尴尬



的王者试图凭借这霸道的冲击将这些蝼蚁般 的人类彻底击溃。可惜眼前这三个身着退龙 恺甲的猎人并非等闲之辈, 电光石火的一瞬 间一个侧翻, 纷纷敏捷地躲开了银火龙致命 的龙车

一直潜伏在草丛中的巴特看到此情此 景不禁心中大喜,因为发动了龙车的银火龙 由于强大的惯性。脚步一时无法停止前途。 整个身体笔重地向前裁例。此刻对于来自后 整个身体笔无防备能力。机不可失,巴特退 后的攻击毫无防备能力。机不可失,巴特退 龙的发出草丛,手持筋刃。裂风疾群性物的火龙 龙的身后,准备来个鬼人乱舞砍碎怪都到了 水自身后的杀气。及时般起来十分果断地使 出一招神龙摆尾将尚未来得及鬼人化的巴特 很很抽飞

还是反应过来到底发生了什么事的巴特 被重要掉到丘陵的土坡上。差点不省人事 巴特强思着剧森的身体拼命撑起。模糊的视 线中超强看到天空之王已经凌空展翅,居高 临下地僻视着大地。紧接着如同飞弹般的巨 大的火球不断从关而降,特企图前来警教自 己的三名阿伴通得抱头鼠窜。巴特身上已经 及有一瓶回复剂了,如果一旦被火球击中。 以现在的身体校况绝对难以承受

見鬼! 这次任务实在是出师不利。短 知的二十分钟里自己已经被猫车救走了两回 了。这一次如果再上了猫车。整个任务就定 全失败了。深知事态严重性的巴特从口袋里 额处施地构出仅存的最后一件道具——回 家玉。犹豫了两秒钟终于将玉服狼地掉在地 下。破碎的玉领时散出一股浓浓的绿雾、天 旋地特中巴特神奇的回到了营地

与其等着上了猫车导致整个任务彻底失败,不如暂且撤回营地养伤,看龙的事再作商议。就在巴特如此乐观的想的同时,一阵久违的任务成功者乐突然响起。怎么回事? 原来就在巴特刚撤离战场的几秒钟后,狩猎小队中艺高人胆大的童等手承受住了银火龙的大龙,在然无时刻发动最后一击,一 发贯通弹准确无误的穿透了天空之王的心脏,将其击坠……

电脑屏幕上盟区平台的另一边不断发来 条条焦急疑惑的信息:

"兄弟、你怎么突然消失了?我还以为你掉线脱离了。"

"老兄,干嘛在紧要关头撤回大本营啊?你一撤退我都慌了,差点放弃任务。"

"没事了,银火龙那厮刚才完全是临死 前虚张声势的挣扎,现在已经被老夫一枪从 空中击毙了。"

"老兄、你还在干嘛,赶快过来引取素材啊,晚了就赶不上了趟了"

"剩个大头鬼啊,营地离银火龙尸体所在的狩猎区至少隔着一个区呢,就是抢着二二二个可能在短短的几十秒内赶过去啊。"绝望的巴特此刻已泪流满面了,辛辛苦哉斗了半天,最后任务居然以这种方式"失败"了。

不得不说的是,"《怪物猎人》系列" 丰富的道具设定还是为人称道的,无论是到 锁怪物视线的闪光弹,还是破坏怪物听觉扰乱其行动的音爆弹,都是每个想要在蛮荒的 大狩猎时代生存下去的猎人必须熟练使用 的。但是道具虽好,如果使用不当的话,往 往是道具虽好,如果使用不当的话,往 往会得到一个意想不到的结果,而且这种结果大多数都是让人欲哭无用的。笔者在她或 为猎人那会儿,有一天在道具箱里无意明占 以为猎人那会儿,有一天在道具箱里无意明点 成了一颗名为回家玉的陌生绿球,看说或后 与着这颗绿球能神奇地将猎人在一瞬间或后 与着这颗绿球能神奇地将猎人在一瞬间或后 急时刻期的广大猎人在千钧一发的关头避免 上了猫车而设计的,但是无知的笔者脑子里 当时就闪过一个邪恶的念头,下次和搭档王 斌一起联机狩猎成功后,等这小子准备下刀 从怪物的尸体上剥取素材时,一颗回家玉扔 过去……

Where is my cat?

"呼呼,终于来到洞穴了!"少年猎人牧仁带着他忠实的牧羊犬——哦,不对! 是狩猎额饮水京经过艰难跋涉,追击负伤逃 走的怪物来到了雪山的山洞里。虽然不久前 附州经历了一场九死一生的恶战,但牧仁还 是显得信心十足

"那家伙已经伤痕累累坚持不了多久了,俺的第六感强烈的告诉俺、待会儿它肯定会逃回这个洞穴睡觉养伤,俺们先埋伏在这里。" 粒仁兴奋地布置着战术,"饮木京,到时候你举着爆弹冲上去吸引轰龙的运意力。当那头白痴向你发动攻击雾出放绽时,他会用这种完极的穿甲流弹打爆它的

"刑害怕,快水京。"牧仁端起轻对几发散弹将洞穴中几只嘎嘎乱叫不知死活的白速龙迅速清理掉。"你要相信俺的枪法, 是龙连你的一根毫毛都碰不到就会被俺爆 头。这个战术绝对是完是无缺万无一失的, 只要打倒了最龙,俺们就成了村里面今村民 刮目相看的强大猎人了。村长再也不敢小瞧 俺们了。"

奇怪。今天快木京怎么这么安静? 往常只要一给它布里吸引大型怪物的危险任务,这胆小鬼就会喵喵乱叫发出强烈抗议的



声居也常英牧时的声打思点发音,一有 "充爱躯天了,你不为我那天了,怪的这点,难"满起砰而牧这些唤一意太道就疑鹿地降仁只凭近少见反。在感大一,的敏谱马

上发现了等候已久的牧仁。先前在雪山深处 双方已经交过数次手。打得你死我活

正所谓仇人相見分外雖紅, 麦龙竖起率 个身子发出一声巨吼。

"好机会!上,快水京!去吸引它……" 斗志吊扬的牧仁突然呆住了。他发现身旁的雪地上空空如也,不知道什么时候饮水京这胆小鬼早已循地潜逃了。该死,难怪今天给它布置战术时如此安静。

惊慌失措的牧仁刚想转身逃跑。最老的 血盆大口已经随着龙车扑面而来……

狩猎猫的加入可以说是〈怪物猎人2G〉 最大的亮点,有了猫猫的陪伴,让以往没有 条件联机只能单枪匹马苦斗的孤独猎人在狩 猎时不再寂寞。勇敢无畏,英勇善战的猛猫 在战场中的活跃也帮助许多初出茅庐的新人 渡过了不少难关,于是愈来愈多的猎人为了 在这个艰难的〈2G〉时代生存下去,提高狩 猎的威功率,不约而同地在猛套客那里雇佣 了各种不同性格身体绝枝的狩猎猫做为战斗 的搭档。

一般来说,绝大部分资深猎人和自己的猫猫在狩猎的都会配合得相当到位,能经而是举的新争怪物完成任务。可凡事都有例外,一些武功平平、修炼不免苦的菜鸟猎人。 喜欢要小聪明,侥幸将狩猎的成功与否寄托

在的鸟并自力以为猫上不已以



与怪物止面交锋——这种没出息的猎人狩猎 时往往事与愿违,战斗中苦不堪言的猫猫经 常招架不了几回合就败北钻地潜逃了,而那 个没有真才实学的笨蛋主人失去了小猫的帮 助,面对怪物疯狂的攻击毫无还手之力,只 能任怪军割。

狩猎猫的帮助对于猎人来说有时的确心不可少,但是一味的把希望寄托在猫猫的奋斗上,而不是自己努力提升技艺。到头来是绝对无法成为一个真正的高手的。要别提怎么去完成G级任务。

(怪物猎人2G)已经推出了很久,不知 道不久的将来(怪物猎人3)会不会与我们再 次相约PSP。听说游戏中标志性的人气狩猎 猫也将被夸面 族的少年替代,还有更多的 新怪物等猎与厂大猎人家密接触,展开更多 的战斗。古人常说失败乃成功之母,在《怪 物猎人2G》时代经历的这些"非典型"失败 的花絮,会不会给厂大猎人在新的狩猎时代 带来更多的启示与成功的契机呢?

文 南庆亚

1 第一次缘遇

初中时就开始看《掌机王》了。那时 候我就好像着了魔,疯狂地被GBA的魅力 所震撼,于是那时候的我就有了一个重要抉了 择——GBA一定入手」

就是这样,为了能够存上钱买一台心仪已久的掌机,我不知道受尽多少饥饿痛苦,那时候的我几乎每天都是憔悴的,以至于许久不见到我的亲友们都以为我病了。终于,在自己的不懈努力下存够了钱,当时又临近暑假,购机计划眼看着到来的时候,我却遭遇不幸——我的存折卡丢了,这无疑对我来

经过了长期看书积累的购机经验、加上1200块钱、带上自己的喜悦心情,我疯狂地奔进了电玩店,和BOSS商讨好价位后、属于我的第一台掌机入手了!兴奋不已的自己。拿着手的爱机风准备离开时、却被BOSS减住:"你不要游戏么?"突然我的脑海中意识到、我最想玩的是《牧场物语》:"老板、我要一盘《宛场物语》。""那个刚被人换走。



听了这个消息后,我难免有些不快"那你给我推荐几个游戏吧……"于是老板给我拿出了《勇者斗恶龙》和《黄金太阳》:"这是刚换回来的,很不错的游戏。"自己当时并不喜欢RPG,可是又迫于无奈,因为我们这个小城市里就那么一家电玩店。对比之下,我选择了后者——《黄金太阳》。

2 4 4 4 1 4 4

获得了属于自己的掌机和游戏、当然是 爱不释手、整个器假都是与它做伴,尤其是 那有着出色的游戏画面、令人振奋的音乐、 让人感动的剧情、经典美妙的游戏系统于一 身的《黄金太阳》、更让我着迷得不得了, 每天都是起早贪黑地为了看到那个结号所努 力着,即便就是上厕所也不会放下手中的乐趣,因此我也遭遇了一件伤心的事情。

大家玩过D版的都知道,那些D版游戏卡带很容易出现存档错误。但是BOSS教了我一招,就是吹那个金手指槽就可以解决了。有一次我在街上突然感到肚子不适,于是钻进一间WC.无聊的我准备趁这时间淌造消遣。可是开机准备玩的时候,发现倒霉的我也遭遇了那个存档错误,于是就按照BOSS教的方法拔出卡带一、悲惨的事情发生了。由于我的卡插得比较紧,于是用力一拔手一滑,卡带掉入了厕所。我整个人都疯了。马上就要看到剧情结尾了。我的心瞬间

就碎了……也是从那以后,我发誓再也不在公共厕所里玩掌机了。

尽,就在那个署假,被我鼓动很久的同学阿 昕也买了GBA,不过由于开学的原因他的老 妈没收了他的掌机,可是那家伙还留了一张 0卡没有用处,于是就借给我。

接到卡的那一瞬间,我彻底疯了,竟然也是〈黄金太阳〉 我都不敢相信自己的眼睛,看了看他的进度居然和我也差不了多少,于是我们也就在一起研究。如何配精灵啊、如何过那个灯塔迷宫啊、罗宾的头像真帅啊、加鲁西亚绝对还有其他的秘密……不过那游戏的结局也最终被我们看到了,但即便这样我们也不甘心,我们又更改了只是看结局的目标,转到了看看能不能达到Lv.99,也就是由于夫夫那样专注,我们俩的学习成绩直线下滑,可怜的我被老妈发现了之后,也难逃GBA被没收的结局。

3 7 1 4

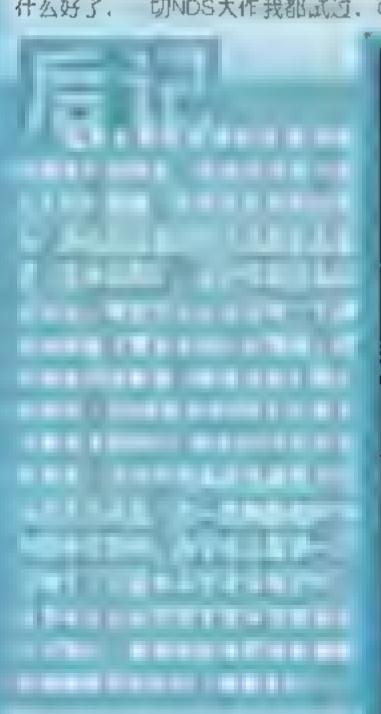
就这样,我的GBA直到初中毕业才被解禁,可是那时候的GBA已经不如当年那么火了,即使那上面依然有很多经典的游戏,我也难以抵挡住PSP和NDSL带来的诱惑,在这样的形势下,我也不得不选择换一台掌机了,可是同样都很吸引我的掌机之间真的很那块择,在网上搜了很多消息。查了很多资料,也都不能做个结论……我忽然想到GBA上还有《黄金太阳 失落的时代》没有接触,而风上又盛传《黄金太阳D3》即将上中,于是我给了自己一个决定——NDSL!



难有 个能够像玩《黄 金太阳》一样全身心投 入进去的, 于是我 直 在等那个《黄金太阳 DS),就这样一直的 等待,直到有一天听说 制作 (黄金太阳) 的小 组解散了的时候, 我的 心真的受伤了。或许这 就是朝望越大失望越大 吧,说实话,没有《黄 金太阳)的陪伴,我的 游戏热情降了很多,可 是我还是会继续等待, 就好像再等待一个女友 的回归,很痴情,很专

我的〈失落的时代〉是在NDSL上完成的,因为在实NDSL的时候我忍痛思爱的变掉了GBA(如今很后悔),这不得不说是让NDSL的作用减少了很多,由于沉迷〈失落的时代〉,很多人让我给演示NDSL的那些触摸和麦克功能的时候,我都不屑一顾,毕竟我太想看到故事的结局了,最终经过长时间的努力终于将〈失落的时代〉彻底通关,不过这么一来,我的NDSL却又不知道玩些什么好了。切NDS大作我都试过,可是很

或许这就是一个简单的故事,简单得从相遇到不可分割再到对它的期待。 切的 切都像是 个注定的缘,《黄金太阳》带给我了快乐,带给我了悲伤,带给我了和朋友起游戏的乐趣,带给了我一个不能忘记的生活,不是吗?生活其实有时候就是一个追求,我会对《黄金太阳》一直期待下去,也希望有一天它能够再 次出现在我的面前,再 欠做 个属于我的《黄金太阳》。





一種意識。



本游戏虽然是任天堂为数不多的经营类游戏。却将各种元素融合得很好。由于采用了8头身比例,人物建模马马虎虎、受到机能限制。30画面最多能得到不刺眼的评价,而且近距离观看颗粒感严重。不过各位美女们表情很幸富。小动作比较多、看上去很可爱。

游戏的目的就是成功创办一个自己的服装店、按照链位顾客的喜好,为他们挑选服装——说来很简单,但服装的品牌有高档低档之分,而款式又分为1、种。要想一银香型颇高,就能分析上趋身上的品牌,还是需要下一部功夫的。不然看到预算满满的客人空手而引,心里也会有些遗憾吧。游戏弯店中还出售眼影、自红和睫毛海,可以修改发生毛数变发色。而且商店出售的各般也会直接放在自家的各棚中便于随时等就,作为女孩子,每天打扮

下, 漂漂亮 亮亮地去奇 序里接待客 人, 也是乐 趣之一。

游戏进 行到一定阶 段需要参加



服装比赛,这给游戏更增添了一份挑战。有时候 客人还会在特殊的日子里邀请主人公出去玩、听 演唱会等等游戏活动,这时还会有记者为主人公 留下照片做红金子 丰富的生活,为原本日复 一日地经营增加了不少挑战和惊喜。

如果为游戏挑缺点,那就是可以选择的场景、音乐和化妆品比较少,导致最后阶段手中还有大把的钱无处花。不过相信下一作可以做得更好,比如加入恋爱等新元素。推荐给各位喜爱时尚、关注时尚的玩家们。

PSP - + Fill, Nikil + 典型: FTG - 9

继〈灵魂能力〉后、NBGI的另一3D格斗招牌系列〈铁拳〉的最新作〈铁拳8〉终于如约降临PSP。NBG 的移植功力还是一如既在地深厚、除去闯关模式和一些细节外,这款PSP移植版近乎完美地重现了家用机版的风采,从极高的流畅度到复杂的场景构建,从丰富的角色到极具深度的系统,均可令玩家感受到制作者的诚意。值得一提的是,每位角色故事模式通关后的高质量CG也得以完全保留,不少幽默的桥段都可以博得玩家的会心一笑。曾大受好评的换装系统依然存在,更加丰富的事材也使装扮出独一无二的角色成为玩家战斗之余的别样乐趣。



掌机平台的优势所在,本作的无线联机功能保持 了前作(賠票复苏)的高水准,对战中基本不会 发生延迟或掉帧等影响心情的状况。

要全缺点的话,恐怕最为玩家所诟病的就是移植步画面上的缩水。相比〈暗黑要苏〉,本作〉的画面要相对粗糙不少,这一点在人物建模的表见上尤其突出。多边形数量的减少和贴图质量的下降,使得游戏角色的表现力明显下降,甚至给人一种"模糊"的感觉。大概是由于机能所限而为了保证流畅度的无奈之举,然而瑕不掩瑜,更面问题并不妨碍本作进入"精品"的行列。毕竟对于〈铁拳〉玩家来说,能够在方寸之间享受到那份原汁原味的类快对抗才是最重要的。

E E



壅尔达传说 灵魂轨道

Legand of Zolds Spirit Tecoms

(KEE)

栏目主持。直先知

抓兔子

在剧情进行到一定阶段后, 玩家会收到 抓兔子的委托。之后在火车行驶地图上会随 机遇到躲在石头后面的兔子, 开炮打中石头

后会进入抓兔子的迷你游戏。累计抓5只兔子后可以获得一个提高生命最大值的大心,而在累计抓到50只之后可以获得负术卷轴,能够使用负气攻击。



→游戏王 5D s 双重战力4

Yu-Gi-Ohi 5D's Tag Force 4

秘技

解锁人物

在游戏中达成一定条件后可以解锁隐藏

人物。

人带一	——·解镜方法~————
Dark Signer Carly	完成Jack的故事模式
Dark Signer Kalin	完成Yuse的故事模式
Mimicry	完成第一页所有的故事模式





铁拳6

Tekken6



胜利姿势

在战斗获胜后,玩家按住LP RPLK、RK或是几个键位的组合,就可以摆出特定的胜利姿势。



下面为成市的经验区的主义发展。特金系指统设施,是效使用它方金系指连接器Editor.exe, 点面"编辑" 英单中的"添加等效" 添加一个等效项目,不启击"添加金字话"添加新的金字 指。结果为金系指压服要使用"保存设备" 按钮综合系指添加到数据库中,从后端保存货的数据 库命名为"extreode.det" 预到证书中的"GHT" 目录下面内在进入游戏情况程度用。

交叉财宝

GameID: BDNJ ea75b86e

按SELECT金钱基馬

94000130 FFFB0000

02084270 0098967F D2000000 00000000

精神最高

12188CF2 000003E7

力量最高

22188CF4 000000FF

魅力量高

22188CF5 000000FF

速度最高

22188CF6 000000FF



金钱最高

自由中期时间不確

E2201024 C010200

52201234 E04C3003 02201234 E1A0300C

00000000 00000000







魔法问。英雄交锋

Might & Magic, Cleak of Marous





GameID CHNE 56b13d1b

接SELECT+ "资源最高

94000130 FF880000

121C1808 0000EA5F

121C180A 000003E7

THE TOUR OLD DO SE

121C180C 0000270F

02000000 000000000

高雅沙金

121C1808 0000C350

按SELECT加触时

the period of milde ad

94000130 FFF80000 0228A754 00000000

D2000000 00000000

移动器高

94000130 FEFF0000

2226AEF8 00000009

D2000000 00000000

94000130 FCFF0100

2226AEF8 00000000

D2000000 00000000

多特HP量大

94000130 FCFF0000

1226AE94 000003E7

1226AE98 000003E7

D2000000 00000000

指SELECT+ 「英雄法

术会开

94000130 FFB80000

2225AE9C 00000064

D2000000 00000000

跳过敌人回台

94000130 FEFF0000

2225A7B8 00000000

D2000000 00000000



尤歌朵拉同盟 圣剑武勇传

・ルグリラ・ニュブン 昼気成気後・



GameID: BYGJ:16e67ff1

控SELECT的間300

94000130 FFFB0000

1211A880 0000012C

D2000000 00000000

检SELECT我方HP量高

94000130 FFF60000

C0000000 00000004

1211A9FE 00006363

DC000000 00000098

D2000000 00000000

按SELECT放HP查1

94000130 FFFB0000

C0000000 00000009

1211ACF6 00000101

DC000000 00000094

D2000000 00000000

接SELECT探索点量高

94000130 FFF80000

021231AC 000F423F

D2000000 00000000

無余步数量高

94000130 FFF80000

22123259 00000063

D2000000 000000000



ELECTION OF THE PROPERTY OF THE DUTY OF THE PROPERTY OF THE PR

《玉国之心 梦中诞生》是Square En x继《色机之原 最终幻想》以《异说 最终幻想》之后 在PSP上推出的又一款重量较大作,据制作人表示 本作的战斗系统将会是全系列中最为爽快的,并且这次玩家可以操纵三位风格避异的角色,体验不同的战斗快感。 游戏在桌轭方面的创新程度很高 除了货次出现的指令风格系统外 通过玩桌面游戏桌令技能成长的设定也让人耳目一断,而通过和朋友联机 玩家们是可以挖掘出更多乐趣。

(发售表阅读说明:

- ■红色学体为支援目游戏
- ■以目元标价的为目版游 戏 以美元标价的为更磁游 戏 以此崇雅 所有目版游 戏的价格均为种后价格

栏目主持 雷伊

a second	NINTEND	n ns			7 ./
1919	中文 まる	#4#A	要 x x 厂 投	Mag = T.	AT MANAGE
711111				27 - 12 - 14	E= 1//
4			CANADA AND AND AND AND AND AND AND AND AN	BL-11Brill	7 4
l. B	以 战间天下统 群雄 的争乱	真 战国于下近一 打球 * / 争战	System Soft Alpha	5. C	8090日元
	放送中代 voi 主要性	股前叶代 > 01 1 主教传	Tasuke	S. G	2980 P T
2	故国时代 Voi 2 军师槽	裁国时代 Vol 1 军师传	Tendo	SLG	2980日元
	战国时代 Vei 3 显排槽	被国时代 Vol 1 堅持传	Tasuko	SLG	dia .
	· 作名 · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	Introduct and a series	7 ENUN III	1314	2980日元
28.F3	46 排世界分方書 .放物店	MARY	de tar	740	rates.
-	THE REST OF THE RE	東場 トチャ 大 東部 S	在 特Communical ons	HAH	5040 FT TE
4 [1]	山关学的动态温 为运动室	And the second s	The Reserve		
4 El		4 A A T E 大正式 E	Art System Works		執行未能
48	山北南東社區灣 年度世界更多斯 综合,所列系	山 出版 : 监辖 译记中国史》 题 经合作。 一个代述		ETC	3980日元
	山 中央上流线 开设与未出5 斯 场下。特别为	or the see it is the see it is a reference		1	1980日元
	大家的课利店	かんなのコンビニ	Texto	SEG	5040日元
E1	國連權主義第25 商 400字台	2 (1 2 / 4 k @ 82 4 2	Konami	€*C	5290日元
[The second secon			r _t	
	硕夫使的国際人供展指令	徳天皇 台 通報と後頭!。 ス	Furyo	AVG	5040日元
1 08	变略铁人装 欢快音乐时间	こかか すしょ 奈し 音乐 かあさせ	MBGi	MUG	5229日元
1					4 9
	P F SA TA	4 4 4		: 7,	2 4
25日	少年思春 雄成	少年記者 ツムジ	EA Games	ACT	4980日元
25拍	声蝉叫立之时 緋 草四春 纬	1.4.1 境 特別是 排	A chemist	AVG	5040日元
	D z w z wz				6 q
	T + 14		TAXABLE PARTY.		
	1 1				
米定	現代大战器OS 舱即发 军事中季期會	现代大战略OS 触即发 至事 、 文朝环	System Solf Alpha	9 G	6090日元
朱定			System Soft Alpha		8090日元
	F 4 4 7 7				
4	1- ty	Company of the last of the las		600	
118	RPGI ADS	RPG 2 2 - ADS	Enter Brain	1ETC	18460日元
	無極視OS	素瘤 NOS	Idea Factory	AVG	5040日元
	9-4	I MAN AND AND AND AND AND AND AND AND AND A		(Mid	7. E 0000
	あ 単衡検索で 育ク夏	接 按 多多 商 章	A-chemist	AVG	5040 ∄ T.
		* C	N-Crievil's)	440	JAN H AL
and debat			-		
-			-		-
	表物品物始DS2				4
	であり古初語DSX 。 4 -	ト y 7 結婚502	lado	SLG	5040日元
		* *	^	·7	1 12
	持地位	* * * * * * * * * * * * * * * * * * *	Leve 5	AVG	售价未定
	V 三号 · + 字	マヨカーマッツ	in, arr	y A T	性的集長
	Z TO A TOTAL		Section 1	VG.	1 4 4 5
	平京職人学院授級格	京中屬人学表音能站	MAKEY	S RPG	3990日元
	is a spirit	V ÷ + 1		2.	** = "
	NUDSON × GReeceN	MUDSON X BReeseN 特名	hudson	MUG	传价朱定
	11 - T x 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1	₹ - ₹ - ₹			** * T
	1. 遊回忆 女生版 第 个故事	Fanala L' m-rahi na chi A	t- anathi	St	務价朱子
	天使之異 微斗的轨迹	キャブテ 震 電斗 7航道	Turn to	RP	售份未定
半定	数码笔页 遗失的进化	デーモンスト マロストエボ ニーラ。	NEG	RPG	伴价未定



王国之心 梦中诞生 **







Di guare e fix Brail

么而多时的本作将于监察 在2010年元月上旬至贵西等原的 FANS无意。遊戏喜欢起用了 危主人员。抗寒等以从秦檀。阿 各述 维罗图斯·人的经验总律 黑一來进門游戏 从不完全要了 報學重的潛玩片槽。本作中等人 录了 ^ ~ 以上年 进 生 同 及 医 产 中 中,这个要量对更快量等个区,中 也是不必知。由于是多了三传 因此后来大多种特易的利率总管 们在本作中也会纷纷强重 跳了 内容事件的本商 游戏逐步将最

P. 名比並在专门的语言世界中,影和作为



当年大获好评的 AVG (、年限屋 天使的 记忆》、美版名为 (黄昏旅店 2 5号 房) , 在时隔 年之后 肌易推出这款全新缀 作 游戏的王人公依然 是大家所執意的大叔凯。 尔 海湾,这次的舞台

搬回了些新程的云旗 位于洛利矶的老房子西海角。 整硅液墨面依然延续了前作淡淡的绝笔层风格,造戏方 式上除了保留车件的对话和解决之外,还几人了全新的 ,总环节 只要不断推起放战,就可以解禁对应的各章 0 0

Towns or P.	LAYSTATION	PORTABLE	CE	\$3	1/
日期	中文译名	非 过界名	製行厂商	海戏类型	無价
20101	µ1 //				
					T _L
17日	战地双框 第40日	Army of Two, The 40th Day	EA Gemes	STG	39 99美元
*45	快車6	The state of the s	100		0.000
14E	角斗士 斗士起頭	食物6	NBG+	FTG	6279日元
175	MAT ALKEN	N. 41	Acquire	ACT	5040 B rc
		-			1
2 · 日	魔方y女母計A a 情景版 王埃之战	■ 8.女 ~ A PP' 5.F € 86° 06 4.E.	INEIC	FTG	522°(3 m
	11個 交通	イレブンアイズ タロスオーバー	Seb.	AVQ	5040日元
lı .	2 1/1 A	12777127427	upu i	Intro.	pprog 7E
28 El	电击的皮罗德 天空之华	電出 シゴト天皇 知	Bost Media	AVG	5040 Flat.
19 E	不可明文化 透實 风来之西种 摊价级		whomate	RPG	5040日元
中定	前部 大大統領2	一節と明くこを主統 数 7 円 ム	System Soft Afpha	s meg	9990FT TT
20103	12 7	~~~~~~~~~			
				وعنيك	
4日	適行角集 開母級	A 1 0 4 9 7 5	Konami	MUG	4800日元
18日	古典迷窩 扶駕應破弊	クラシックダンジョン 挟着の痕装飾	日本—Software	RPG	5229日元
				-	
25 ET	拒絶命法 東キさカ	. Fr only the power of will	A chemist	AvG	6279日元
25日	英是白個影型棒球 成功传奇	**** ** * * * * * * * * * * * * * * *	Konami	ସ୍ତ	3990日元
25日	東京教師REBCON 网络磁队战	京东野产· トゥ REACHN, 緑 タ マ トル	MNY	FIG	5229日市
25日	水之统律2 排文记忆	水 7 整理 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	Cyber Front	AVG	5040日元
	+ 1 + 2				475
p alle ribra					
-	黎明斯的琉璃色 携带版	夜明 * 南より環境色な ポータブル	角非书店	AVG	8090日元
20103	F177				
			+		
11日	(A minor de propie de Ad	30 94 v	Tit Calendar	onbeh	
'' A	総对英雄改造计划		日本一Software	AD-G	鲁价未定
7	* . * 2 7	,	-		ΥΥ
-					2 T
4.7	·	2		-	1 7 5
;H		The same of the sa		T	~
XB!	本意			÷	
未定	传说男妻的传说	传说の要者の传说Legentary Sage-	. 角 · お店	RAG	佐任未定
未定	来来日记 第13个日记所有者	未来日記 13人目の日記等有者	角・お店	AVG	售价未定
÷ _	100 mm	1		0 ,	4 4 -
T. (2)	=: ==	7	ę c	· 10.	N. 4
-			<u> </u>		

从 2007 年首屆 TVGAME 游戏大赏举办以来,每年都有数十万元家踊跃参与到活动当中。现 在我们再度邀请全中国的玩家迈入第三届 TVGAME 大贯,投上您最神圣的选票,让我们一同。 选出 2009 年最强、最梯的游戏吧。为了答谢全国玩家们的大力支持、参加本次活动的幸运玩家将获 得更丰厚的奖品和意想不到的大礼。



果复将接进寄运汉言语为用面来用三名农家里在果里进行用用证用 化包港在非常技术自身工作宣传中,中国建筑 PERSONAL PROPERTY.

2009 TVBAME 大島 FAC

東京即直接等員前就至且辦方2010年1月 日 長裏您在这个時間之並且被轉近的蘇馬剛 有是快遊寺田園高潮。東田地的蘇賽不能主法 小日期,無有被視的有效自動表。本次語动者。 - 直集242期 - 普克根实质技术 - 12月2年日 大學項格以所有有效調道要申述出

院有專以圖畫表才能參加黃瑜嗎?

如果您的朋友无法及时实到杂末 或者是第二 本 不影响 使完全依靠自己的害妇选出自己和 杂志时间较脆素不及接附有出回高速。还可以一中2009年是棒的几款游戏即可。 董景WWW 网络亚洲洲蛤蟆写个人资料并进行

计图像字句 的数据不同的数据

*** 逐步其他宗章歌等自由来向** 1

北京「北英間送本水活动的調査表」「音楽位策」 **收提早同各大被丑事报**为

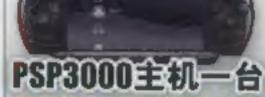
主办 游戏机实用技术杂志社 维 你不是我们一方 一种一 数

注:本活动最终解释权形主办户所有,声明中所提及的语查表内容;利斯安排有可能会成为发布媒体不同而略有差异。



二等奖 5名 NDSi主机一台 杂志大赏回函表抽选 4名 网络投票抽选 1名





杂志大賞回函表抽选 4 名 网络投票抽选 1 名

香与方式

1.回函表投票

2009 年度 "TVGAME 大赏(玩家评选 都分)" 回函表特融总 242 期《游戏机实 用技术》(2010年1月8)以及总 126 辑《掌 机王 SP》附送,回函表上将详细罗列各个 评选奖项以及候选游戏提名名单,您只需 在对应位置勾选自己最喜欢的一款或多 款游戏即可。

回函表填写完毕后,请装在信封中, 只要在 2010 年 1 月 10 日 (以当地邮数 时间为准) 以前寄往以下地址,即可参加 抽奖活动。请在信封正面注明。"2009 1VGAME 大赏"字样。

农件人。游戏机实用技术杂志社 地址: 兰州市联家庄邮局88号信赖 邮编: 730000

注:圆面表髮印无效。

2.网站投票

您还可以登陆 www.levelup.cn 网站,在 "2009TVGAME 大赏" 指定页面进行网络投票,并可实时查询投票结果。(投票页面计划于 2009 年 12 月 25 日左右正式上线)

活动流程

■总242期《渊戏桃类用技术》以及总126旗《掌机王SP》2009年度"TVGAME大賞(玩家评选部分)"回函表发布

■总243期《游戏航实用技术》以及总127强《李枫王SP》2009年度"TV GAME大赏(媒体评选部分)"评选结果公布

■品244期 (對戏机实用技术) 以及总128間 (章航王SP) 2009年度 "TV GAME大黄(玩家评选部分)" 评选结果公布 2009年度 "TVGAME大黄(玩家评选部分)" 参与玩家获奖名单公布

参与奖 Lo Tcoupe"系列游戏周边产品





NDS1891





PS3蓝牙耳机

杂志大赏回函表抽选 250 名, 网络投票抽选 50 名







活ー会に示るのフレーSN

以上8种周边,每种50.件,共计300件;届时随机赠送。

www.plumbook.cr





第43號 12月31日上市

第34號 1月5日全国上市

第33編 1月4日全国上市

模混志 第40辑已上市 各地报刊事均有销售

VOL.26

224页全彩32开口袋本

本属极们特别为大家策划了新年新气象的购税调告指 南,也为各位口级FANS带来2010年《口袋妖怪》剧场版的全方



研究所从各方面来解析我们大

家喜爱的《四鳞妖怪》 DVD轉套級 景2010副逐版 而以及助画补完。口装金 曲等。精美鳞品、口袋袄 怪2010年活。

P VOL.4

全彩正16开80页+miniCD

卡牌•桌游04

- 经典游戏攻略

更强的控制:《卡坦岛》被赛与骑士》扩展包规则和心得简介 古城後漫游-----《卡卡城》玩法心得简介

-型价值增加分一

矮人矿坑,黄生艇、金矿小镇、Mr. Jack

一新栏目 TRPG领域—

如何开始TRPO游戏——从DM做起 DND開播製团技件MAPTOCK入门等景

一其他精彩内容一

魔法的韵律——万智牌中节奏的概念 魔兽世界卡牌年度冠军赛战报 逃征诸森塘---《天灾战争》初体验



各地报刊事。卡牌桌游店有售

卑鄙抽象 魔兽世界 珍稀刮刮卡

游戏展望台

大神後 小小太阳 战场的女员神》高卢王立士官学校 世界樹迷宮川 星海的来访者 家庭教师REBORN 拜达组队战

寒蝉鸣泣之时 绊 第四卷、绊 战地双雄 第40天 像素垃圾 怪物 豪华版

龙穴历险记 健之房间 主機 怪物探寻者

随盘附送



梦幻之星 携带版2

光辉圣约3 藿

怪善敢死队

魔法门 英雄交锋

极限脱出 9小时9个人9造门

还有全部书中所介绍的实用数 件人美图秀公经典主题乐国电子版 以及精洗PSP主题。// (Persona3 携帯

新作特搜队



梦幻之星 携带版2

机动战士高达 高达对高达

NEXT PLUS 光辉圣约3 🛗

火影忍者 疾风传 终极觉醒3 BLEACH 灵魂嘉年华2

合金弹头XX

R-TYPE 战略版2 巧克力行动

交叉財宝

魔法门 英雄交锋

AGAIN FBI超心理搜查官

iPhone全接触

感触iPhone的神奇魅力

盛大文学 2009年畅销中文小说精选 乐顺备忘录

回袋特企

名曲《故乡的原风景》之iPhone 陶埙软件演绎版

新动一刻

信號 犬夜叉 完结篇

《何袋光环DVD》

82 锄

有奖问答题目

在《合金弹头 XX》的演示中、小编 使用的角色在过关时还

剩多少条命?

B: 1条 C: 2条 0条

请将本籍有奖问答的答案器目地写在本模附着的选票正图空白处,如果你还有什么话题对《叔机正写》说,欢迎另外附纸一起寄给毁得。

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

参与方式:只要在2010年1月10日前(以邮戳时 间为准)将本辑附赠的"读者回函表"寄至主 州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部 (邮编730020),您就有机会获得以下奖品。 本次中奖名单将会在(掌机王SP)第128辑上 公布, 敬请关注。







本於活动變助厂商及回站

GBalpha

GBalpha (中国) 有限公司 盧奥敦码娱乐综合网站

EZflosh小姐





辑中奖名单

中學會如果在常上市后國宣一个月段的国際品。何思按与《德哲王》 傳書服务部用电话或Email歌系,提倡详细的中奖信息和电话以便查询。多謝



南京市 胡正杰 上海市 李威达 舟山市 任林海 西安市 王世尧 通化市 王思宇 昆明市 肖然



张家口市 白栎超 上海市 丁順 南京市 段世淳 大连市 蒋再贺 北京市 朱乾璞



西安市 戴立伟 乌鲁木齐市 黎用 珠海市 李志武 昆明市 刘阳 梧州市 苏炳锴 沈阳市 朱志桐

答案: C

上海市 李春波 合肥市 李天骄 北京市 张剑



本語の、東打電話室のS1 - 2667606変表をman 至pgking は263、not 面前

www.plumbook.cn

最终幻想 XIII 官方小说前传(下)

128页64开+精选音乐CD

在心爱的男子和无可替代的姐姐之间 深陷命运洪流的少女究竟该作何抉择? 两位性格避异的女子胸怀满满的善意 却拥有着相同的不祥宿命

乐天派的金发青年也即将迎来人生的重大转折



最終幻想》

最終幻想 XIII 攻略宝典

大32开攻略本+精选音乐鉴赏

PS3日式RPG旗舰级大作最速攻略本。全流程线 景地图。要点。难点一一指出。全新的召唤兽、武器改造、战斗等系统一览无余。大小BOSS具体攻制 方法、推荐职业组合更是必不可少。让您以最佳的



状态挑战各个难关。 线任务详尽剖析、帮! 您在通关之后依旧能! 分享受游戏的乐趣。



怪物猎人3官方小说

《闪光的猎人》+精选音乐CD

以冬多尔玛为活动据点的年轻大剑猎人莱嘉受到一名狩猎老手到"沙漠之大都市"洛克拉克去增长见识的邀请,于是便和新结识的重导手克雷斯以及看上去不怎么可靠的单手剑猎人托尔谢一起展开了旅程。从三个人相遇的那天开始,一连串超手想像的激烈战斗便正式拉开了序幕!

小说最大的特色莫过于采用了《怪物猎人3》的世界观为背量。即便抛开怪物、物品方面的天翻地覆不谈。变化极大的游戏系统也让本书与之前的系列作品之间产生了极大的差异。给人一种全新的体验。另外不得不提插画家布施龙太为小说绘制的插图实在是相糊如



本手册随盘附赠不能单独销售



游戏光环DVD 第39辑

最終幻想 X III 影像特辑

第13度的感动 世界顶级RPG網情完全收藏 超过500分钟游戏剧情+中文字幕 最高画质逐行扫描480p DVD

特別附贈高清720p游戏影像 体验高清世界的《最终幻想》!

5碟豪华套装 所有玩家均不可错过的新年大礼!



古梅华老泉3克45647V

//// D | 等机工术单定价。 \$ 8元 (19Yo 1#